

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2010年
11
Nov.
月号
总第二十五期
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
零售价25
推广价20元
封面故事
坛娘计划——逆袭の坛娘
4GB DVD光盘
东方永夜抄百合专题
国内原创同人游戏
微笑动画月月报视频资料
黄昏のシンセミアOST
日本同人游戏精选
新作速递
寻找失去的未来
东方专区
東方百合郷にようこそ!
——漫谈东方百合之系谱（三）永夜抄篇 下
萌文化最前沿补习！
微笑动画月月报
强力剧透慎入！
黄金魔女的镇魂歌
详细解读『海猫鸣泣之时』EP7
精美中国原创同人海报
十六夜咲夜全身纸模
盘点宅男们梦想的禁忌的爱
是超越亲情的爱？还是宅男的理想？
——『黄昏のシンセミア』与实妹游戏漫谈
玖羽操刀，深度剖析另类制作社的一切
骗子！你们这些骗子！
——一路走来的Liar-soft
新世纪AVG第一神作强力扩展阅读！
在观测者眼中无限徘徊的世界线
——『Steins；Gate』不完全补遗
超大特辑详细展现TONY的台前幕后全貌，各种八卦内幕首次披露
“色神”TONY编年史


炼狱绝响
龙骑士07增刊
07th Expansion
Perfect Book Of
海猫鸣泣
寒蝉悲鸣
龙骑士07理想乡的大门逐步开启
棉铃流逝
回望被因果囚禁的怨誓执魂
金蝶飞舞 重归魔女棋谱上的杀戮盛宴
即将狂烈开幕
内容涵盖『寒蝉鸣泣之时』、『海猫鸣泣之时』、『神隐之狼』
月刊『二次元狂热』最新增刊——『炼狱绝响』制作开始
继『东方梦华录』、『伽蓝幻梦』、『初音舞踏祭』之后又一力作
二次元狂热出品
必属精品
图：RiE（《Dying in Circle》，U235出品）

二次元狂热

2010 年 11 月号 / 总第 25 期



本期封面作者：RIE
本期封底作者：STILL

监制：JEDI
执行主编：秋叶
编辑：小黑、七月
美术总监：查小灿
美术编辑：黄宇晨、靠小谱
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力～



Contents

2010.11

光盘目录



河蟹子の相谈室

●『二次元画刊』第四期按时于11月中旬上市，画刊主编完蛋了的国王近期莅临帝都，一群基友们快乐地搅了好几天（捂脸）。

●『荣誉勋章』最新作推出，伪军迷JEDI幸福地沉迷了好几天，通关后大骂BUG太多以及剧情太短。好在『使命召唤黑色行动』偷跑在即，战斗吧！

●本刊的增刊『东方梦华录』在淘宝上已经恶意地炒到了四位数的夸张价格，行情多在三位数出头。非常遗憾地告诉各位读者，再版大概是不可能了，不过，也许接下来会有另外一个机会，让你们弥补没有当即拿下并囤积居奇的遗憾……请关注我们接下来的广告哟！



第26期封面：Dhiea（萌少女领域）
第26期封底：亚音，出自『Rebirth of Dream』（aparo同人画师联盟）

ID：马长健 男 19岁
From：北京

终于又提起笔在10月1日这一天给二次元写回函了，因为邮局离家实在是太远了不方便呀！不过看到二次元越办越精彩，就忍不住要和各位小编们说上几句啦！这期最后居然发现有动新改版的广告！！太不可思议了。原以为两家是对手，从来都不相往来的说！

：其实，我们的邪恶触手主编是个菊友遍天下的人呀，所以究竟发生了什么，大家都懂的吧！（捂脸害羞状）

ID：贝尔蒙特
From：上海

我每次都写回函，回函娘对我有什么奖励么？？我要的奖励就是回函娘，因为她几乎从不露面。黑岩身上的伤疤似乎可以增加萌度，河蟹子不如你在自己身上增加几道伤疤好了，这样就有更多读者喜欢你了！

：居然有不自量力的人要和战斗力4000W的河蟹子抢姐姐，看我河蟹光波啪飞你！

ID：雨谅 男 17岁
From：海上

=w=，邻居家的小女孩长大了，哎！果然要天天看到萝莉的最好方法就是：和萝莉生萝莉，这样萝莉萝莉无穷匮也，ahahahahahah…………

：现在的萝莉控真是疯狂啊，我们是不是该打电话给110，让警察叔叔给他纠正一下人生观呢(ﾟДﾟ)ノ

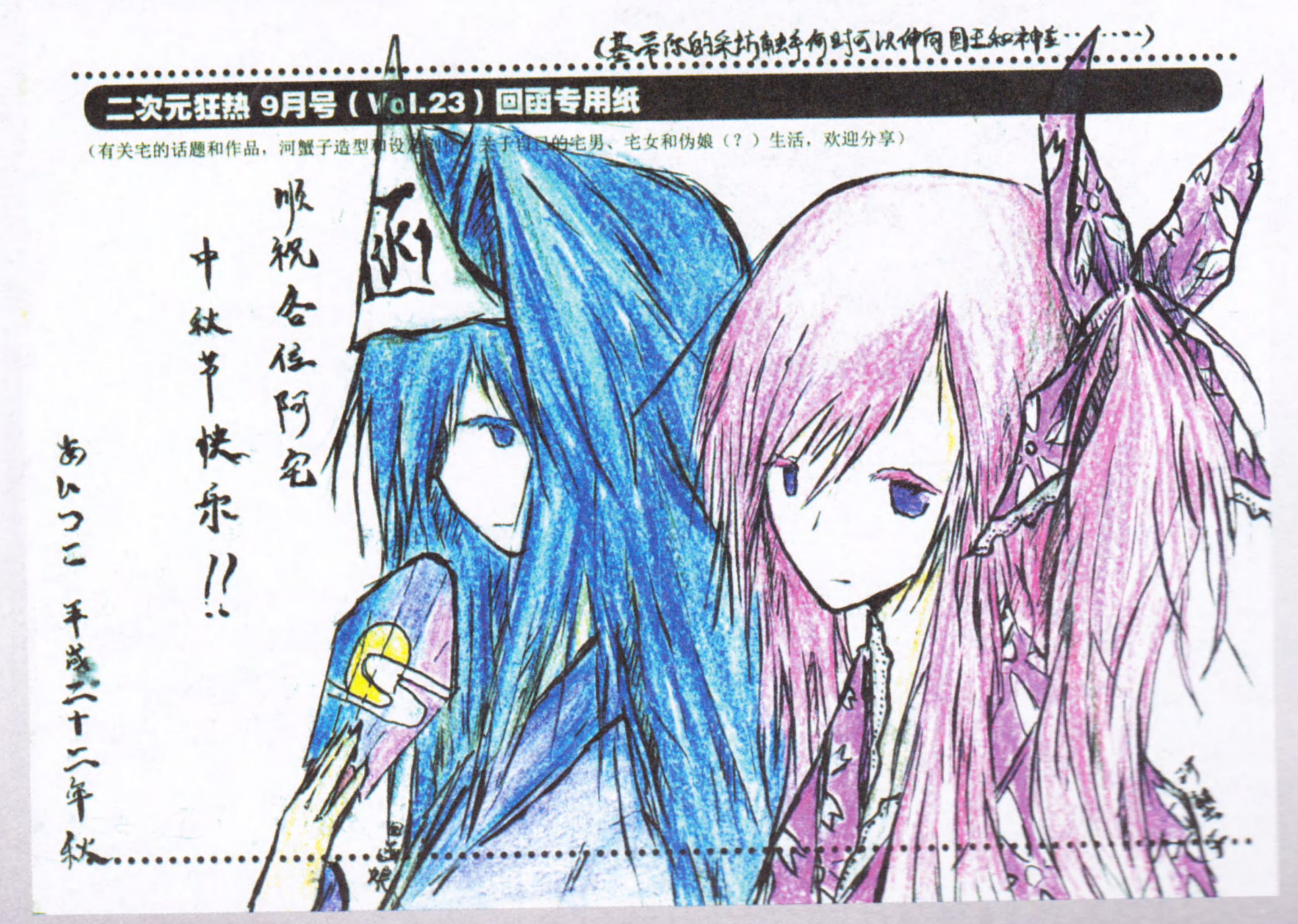
ID：Yuu 男
From：辽宁

看到这期介绍又要出一本新的增刊，我的荷包又要减肥了！本来荷包胸围就小，这回要变成搓衣板了！尽管这样我还是会买的！支持河蟹子，顶起2DM

：嘛，常言道，贫乳才是正义！你的荷包到底有多萌啊！（感谢大家的支持，我们的增刊会一如既往地保持高质量，大家请认准二次元狂热出品的标记！）

ID：流浪的鸡 男 18岁
From：禽流感防治中心 中国分站

BSDX终于到了！可惜getch的商店特典只有电话卡，看着sofmap的克莉丝键盘套只能咬手指……头顶“dream world”，此刻的我凌驾于3700W战斗力的河蟹子之上！！！



▲ ID Aitsuko

：河蟹子×村正＝战斗力测量不可，看我秒杀 dream world 给你看！（中二 MODE 全开）

ID：雪の MIKU 女 17 岁
From：伪娘世界

最近 11 区受到天朝伪娘热的影响而出现了大量伪娘画册，身为一个死宅怎能不跟上时代的潮流呢！所以，咱家是男生什么的最讨厌了！

：伪娘什么的绝对是邪道啊！秀吉才是这个世界的正道！

ID：Black Cat 男 17 岁
From：普里皮亚季

初次回函，请多关照，我是负责清理普里皮亚季的变异生物的武装部队的意愿，代号 1022，职务是火力支援，军阶是……好吧，我承认上面一段除了第一句话都是浮云。由于物理课太无聊，我只能开放脑内小剧场进行各种脑补，于是最终诞生了一幅“马哥”版河蟹子。关于那幅图，我要说的是，“No Russion”中的马卡洛夫用的是 M4+M203，而不是我画的 M249，所以考据党们就洗洗睡吧。另外我知道我把弹夹的位置画反了，请大家不要吐槽……

：军宅认定！要不是你最后的一堆解释，河蟹子可不会注意自己用的是神马枪以及弹夹的位置有没有装反呀！军宅什么的最不讨女生喜欢了（掀桌）

ID: 无奈の萝莉
From：迷途在了二次元世界

C78 同人志扫雷文中几乎段段有“啪啪啪”字样，朋友则在赞叹 C78 中有码的 COS 还说这是历来的传统节目……绝望了！我对这个充斥着啪啪啪的世界绝望了！我要回家～！！！！拐带我进入二次元世界的怪蜀黍什么的最讨厌了 ~~~~(>_<)~~~~

：慢慢就会习惯的，另外你这么排斥工口物，会被别人误解为“口嫌体素直”的呀！

ID：AsamizuMeika
From：电子回函

今敏和 CSO 无疑是鄙人心目中这一期杂志的最佳专题……男人不应该只想着推妹子和搅基的观点再次确认……但是 TGS 的情报是要的……尤其是展台妹的各角度照……

：绕了一大圈，你最后想说的还是“妹子什么的，最喜欢了”罢，摊手 =w=

ID：saimoe
From：湖北

我买的第一期二次元（9th）上有 C76 扫雷，和这次的 C78 扫雷比起来，感觉“纯洁”很多？

：人都在成长，国王的邪恶程度也飞速增长了吧！（望天）



▲ ID 最后的游览

近期同人活动资讯



とある二次元の都市伝説（レジェンド）

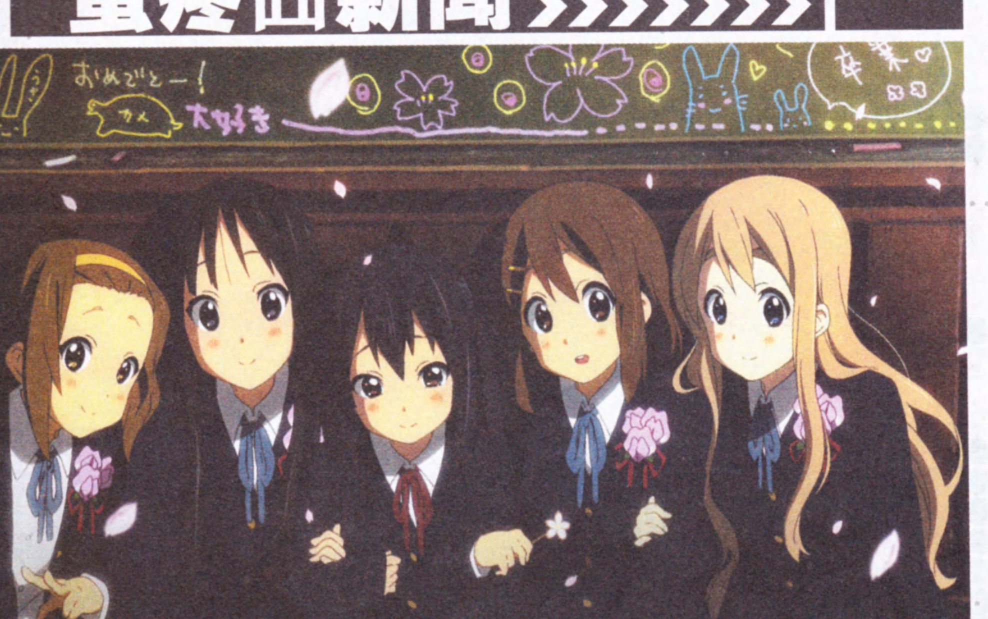
二次元狂热都市传说系列

二次元狂热自创刊以来诞生了很多神奇的传说，比如此前有读者拿着杂志找到了杂志上刊登的痛车，另外还有读者来信寻找同人展上的红白软妹，最后都如愿以偿。

而最近，二次元狂热的贴吧里又发生了一起传说级事件——某位内蒙古赤峰市出身的读者在贴吧千里寻基友，09 年 8 月在二次元狂热贴吧发了帖子，寻找在赤峰市买到二次元创刊号的好基友，一直网购二次元狂热的他希望对方告诉自己赤峰哪家书店可以买到二次元，结果帖子很快就沉了。

不过，神奇的是，在一年零两个月之后，他寻找的“盖括”君终于现身了！为了让两人能够顺利碰面，我们特意在这期杂志上刊登了这条消息，希望发帖子寻找“盖括”君的读者在看到这期杂志后，火速到贴吧留言回复，你的帖子已经置顶，不要错过这个难得的和基友相见的机会哦！▲

Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻



一年一度的萌战又一次落下了帷幕，今年笑到最后的是宇宙第一神作『轻音』以及梓喵。由于每年萌战的基本内容不会有太大的改变，我对这个活动已经彻底失去了兴趣，只是在最后的四强战时关注了一下最终的结果——麻将军团中天江衣和小和和携手杀入四强，不过半决赛中双双陨落，相信麻将军团的支持者一定觉得很悲催吧。钉宫理惠配音的角色一向有超强战斗力，今年的萌战中，『旋风管家』女主角凪卷土重来，战翻天江衣挺进决赛，无奈不敌萌度爆表的梓喵，和萌王宝座失之交臂。不过，能从众多萌少女中脱颖而出杀进决赛，已经证明了这个角色的魅力了，没拿到萌王的头衔又何妨！

浅川悠、水菜丽大玩百合游戏，博客惊现 kiss 照片





女声优圈一向百合秘闻不断，对于声控们来说，整理这些声优们之间剪不断理还乱的多角关系也是人生的一大乐趣。不过声优和 AV 女优的百合组合可能就比较稀奇了吧——浅川悠和在 TMA 版破中出演了完美真希波的水菜丽两人不仅是闺中密友，她们平时在一起的时候多少会做出一些亲密的举动也是正常事，但是公然把两人 kiss 的照片上传到博客中大肆宣传这件事，怎么说也太闪了吧！除了一张大胆香艳的 kiss 照，两个人一起吃零食的照片也不得不让人感叹，"Pocky 神马的，真的是百合神器呀"！

万众瞩目的 Loveplus 动作片终于闪亮登场



Loveplus 的成功是有目共睹的，据日本矢野经济研究所的调查报告显示，由于 Loveplus 的巨大影响力，恋爱游戏这个类别在去年产生了巨大的成长，市场总额上涨了 83%。借用 Loveplus 来炒作的游戏也有不少，本栏目此前也做过相关的报道。而万众瞩目的动作片版 Loveplus 也终于在近日登场亮相了，虽然制作方不是大家熟悉的 TMA，不过这玩意儿不就是追求个噱头嘛，哪家公司拍的真的不重要，重要的是女优长的怎么样。这次 COS 了爱花的琥珀うた小姐的长相算是相当不错的，此前她还出演了激似 AV 系列的前田墩子篇，相信 AKB48 的 FANS 们应该有所耳闻吧。这部作品将在 11 月 19 日发售，内容物究竟品质如何，大家请自行验证吧！

FATE、Macross 剧场版胶片席卷雅虎拍卖



在买 BD 送胶片已经成为风潮的今天，转卖党把优质胶片拿到雅虎上拍卖也成了大家默许的行为。前一阵子发售的 UBW 剧场版以及 Macross F 剧场版的胶片都已经在雅虎上拍出了相当高的价格，当然那些最昂贵的胶片就和大家预想的一样，不是名场景就是稍带エロ气息的画面——比如 UBW 中有名的圣女凌 X 之类的。UBW 方面，SABER 圣女装以及凛抱枕头的胶片拍出了 15 万 1 千日元的高价。而 Macross 方面，雪莉露演唱会场景的胶片供不应求，最高拍出了 17 万 4 千日元。反观绿毛方面，最高只拍出 8000 多的价位，连男主角都不如，真是一出悲剧……

桐乃和黑猫的打工情报站，和妹妹一起工作吧



本月最热门的新番之一『俺妹咋能这么萌』目前已经播放了四话，动画很好地还原了原作剧情，将各种笑点一一展现，就算是原作党，也会为动画的高完成度而折服。随着妹妹桐乃以及义妹黑猫（大雾）人气的急剧上升，她们的形象也被商家们看中，开始做起了求职网站的看板娘。10 月中旬，由日本最大的猎头公司 Recruit 以及日本雅虎联合运营的求职情报网站 Shiftworks 和俺妹开始了联动企划，开启了"**きりりん**和黑猫的特选打工情报"的页面，黑猫提供长期工作的搜索服务，桐乃则负责短期打工的搜索服务。有两位萌妹子的陪伴，也许有更多的家里蹲阿宅愿意走出家门开始工作了吧。

面向阿宅的婚介活动，在幸运星的圣地寻找你的另一半



也许 OTAKU 是世人眼中最寂寞的一群人吧，为了关怀这个群体，Lucky Star 圣地鹫宫神社所在地的鹫宫商工会青年部提出了"OTAKU 婚介活动　在鹫宫相遇篇～送给三次元的你～」的活动企划，旨在为寂寞的单身阿宅介绍结婚对象。这个活动的构想最初始于 09 年，鹫宫商工会青年部的工作人员对于来鹫宫观光的『Lucky Star』FANS 进行调查，得到的结果显示大部分 OTAKU 对于结婚心怀向往，因此想要让鹫宫神社成为阿宅们幸福的起点。活动将在 11 月 18 日下午两点开始，大致的流程是参拜完鹫宫神社之后，在商店街随便逛逛，参观当地的名胜，之后举行宴会并在最后设置告白时间。对于习惯缩卵的阿宅们来说，这样的活动也许是找到妹子的好机会?

『幸福光斑』宣传活动，竹达彩奈出任竹原市一日市长






集结了治愈系动画『水星领航员』制作班底的 OVA 动画『幸福光斑』在 10 月 10 日举办了一场别开生面的宣传活动，在动画故事发生的舞台广岛县竹原市，主角**沢渡楓**的声优竹达彩奈被任命为一日市长，在活动当日在当地掀起了一阵『幸福光斑』的旋风。除了竹达彩奈之外，另外三名女主角的声优们也都被任命了相关的职位，阿澄佳奈做起了一日教育署长，井口裕香当上了一日消防署长，仪武优子则在之前被任命为某条商船的一日船长。在竹达彩奈市长的统治下，竹原市成了『幸福光斑』的海洋，街头贴上了各种各样的宣传海报，商店里买起了相关的宣传周边，加上免费配送的限定周边，吸引了大批FANS前来围观。

人生的"卢瑟"？虎子作者カトウハルアキ羡慕超人气轻音



"看到『轻音』如此的人气，自己的作品跟『轻音』比起来战斗力只有 5 啊！总感觉自己就是个卢瑟，实在太羡慕『轻音』了！"曾经 TV 化的漫画『虎子』的作者**カトウハルアキ**近日在推特上发表了如此的"卢瑟"言论，看来估计是业界的压力巨大，导致**カトウハルアキ**信心不足。虽然是良心直言，但还是引起了一定范围内关于漫画业界的讨论。不过在言论发表过后，好心的 fans 们还是用热情的话语鼓励了**カトウハルアキ**老师，有人指出，就漫画来说还是『虎子』的故事更有趣。为而来让 FANS 们安信，老师也在随后发表了道歉"是真的，有点羡慕。不过没问题，抱歉，让大家操心了。"

年轻人不谙国事，福岛县知事选举启用萌系海报



"不要觉得投票很麻烦，对于政局毫不关心，或者抱着自己一个人改变不了现实的想法。为了福岛的未来，投出你宝贵的一票吧！"福岛县知事选举将在 10 月 15 日到 30 日之间进行投票。由于此前进行的民意调查显示，年轻人对于选举活动的热情很低，特别是 20 多岁的年轻人，只有 30% 的人会投票。为了激发年轻人参与投票的热情，县选举委员会决定制作原创的萌系角色福岛未来，利用角色的魅力来吸引更多的人参与投票。该萌系宣传海报一共印刷了 1 万 2400 张，张贴在了全县年轻人常去的地方。看来日本人的观念中，萌的概念已经深入骨髓了呢。

平野绫自爆讨厌厚厚的 TT，继续引发 FANS 恐慌



平野绫一向活跃在大众舆论的风口浪尖，近日她在参加一次电视采访时，又说出了劲爆的发言，估计她的 FANS 们又要陷入一阵恐慌之中了吧。在这档节目中，平野绫大胆发言，表示自己希望别人不要使用 0.2 毫米的厚 TT，并且还说出了自己被轰出酒吧的一段经历——仅仅因为她使用了为动画配音的语调说一些下流话。此前，因为她公开了自己的恋爱史，FANS 们纷纷陷入狂乱，"去死吧"的留言被疯狂刷新。这次她又说出这样劲爆的发言，不知道喜欢她清纯形象的 FANS 们做何感想呢? 总感觉看着标题的那句话，脑中浮现的是某同人展上一个 COSER 举着"中出希望"的牌子的景象……

膝形抱枕只售 999 日元，你也能做人参赢家



SOUTH TOWN 437 出品的女性下半身形枕头"膝枕"开始贩售，店头贩售让利大甩卖，只需 999 日元即可把一只"膝枕"抱回家。店头贩售打出的"推荐给仅仅从感觉上也想变成**リア**充的人（**リア**充大致可以理解为人生赢家）"的宣传标语让无数死死团成员泪流满面，只要抱一个回家，就可以每天享受枕在膝盖上睡觉的快感了。不过这种东西，比起等身抱枕什么的，不是更让人觉得悲凉么，毕竟等身抱枕上还印着小人呀!





人气画师深崎暮人

CHARA

佐佐木佳织

CV：有栖川みや美



Sasaki Kaori

属于天文学会的二回生，主人公奏的同班同学。像对待兄长一样仰慕奏，憧憬着恋人关系。她为人坚强，做事认真，可以说是“学会的良心所在”。拥有在二回生范围内的“最想娶回家选手”选举排名前三的实力。

支仓爱理

CV：かわしまりの



Hasekura Airi

二回生，天文学会的会长，校内首屈一指的才女。普通的事务她大多都能轻松解决，不过禁不起夸，很容易自己就头顶青天。另外，她还在练合气道，从以前开始就很能打架——然而一到到打架的时候却不使用合气道，几乎都用飞踢解决问题。

GAME INFO

寻找失去的未来

发售日 2010年11月26日

DATA:
■ AVG ■ TRUMPLE ■ DVD-ROM

STAFF:
■剧本：オオタリョウ／サイトウケンジ／沢柾機
■原画：深崎暮人／黒谷忍

STORY

时间是21世纪初，随着内浜学园修建新校舍的决定公布，旧校舍即将迎来最后的祭典——以执行部为中心举办的各文化学部的最大舞台，总合学会。主人公秋山奏所属的“天文学部”对外是一个活动内容不明、研究未作发表的神秘学会，然而在这士气高涨的时期，他们被授予的任务是“镇压各学会过度的骚动，解决活动障碍，并处理从入夏以前就开始陆续发生的神秘事件”。于是，奏与他校园里赫赫有名的同伴们，背负着全校的期待，面朝祭典展开了行动——



卷土重来之作!!
——本次的目标是：解放你的命运



天文学会的一回生，神秘的转学生，与奏等人一起经历了冲击性的事件而相识。性格沉稳文静，看起来有些天然呆，是天文学会的看门公主。性别……应该是女吧？没错吧？但不知为什么官网介绍在♀后多了“仕様”两字。



天文学会的三回生学姐，是学园理事长远亲家的大小姐，身子娇小但身材却很好。她言行高雅却往往用语言直戳别人的要害，与爱理在不同的意义上统治着学会。特别对奏作为“玩物”的评价很高，时常欺负他。



天文学会的二年生，他是从美国来的交换留学生，说着一口很不地道的英语。对任何事都不知畏惧，性格豁达开朗，在学会被当做玩具。重情义，朋友一有需要就不顾一切地帮忙。不知道为何，官网上只有这一个配角与妹子们并列……



本作主人公，同属于天文学会的二回生。双亲由于工作关系不在身边，他目前住在佳织家的别间。吐槽装呆样样精通，在学会里是一个话筒子。时不时露出温柔的一面是他的优点——把妹的基本条件是有了，只希望别用错对象……

INFORMATION

不得不说这是一款多灾多难的作品，不但受到玩家的猜疑，还有过一次险些难产的经历才有了今天，当然，这一切都只能怪厂商咎由自取。作品原本的主人是一家合同会社进军エロ界的新品牌——ABHAR，因其出道作品『水平線まで何マイル？』及画师深崎暮人靓丽的画风一举成为知名公司。公司的运营在初回作的Fandisc发售之后才算走上了正常化，可它在管理方面多次引起玩家和顾客的不满，而管理层还强行接连设立了多个姐妹品牌，同时开发新作，使公司品牌渐渐失去信誉。

『失われた未来を求めて』去年年底就在ABHAR官网公开，却始终没有详细的消息放出，直到姐妹品牌之一ABHAR Rousalka的最新作『まほによ！』宣布无限延期，玩家们也开始有了预感。果不其然，今年2月管理层代表人物在Twitter上宣布公司将退出エロ界，继续干回老本行。他事不关己的轻佻口气惹怒了不少玩家。而与之相对地，不久之后深崎氏在他的主页“Cradle”上向玩家致歉树立起了良好的RP形象，因此在4月2日他公布隶属于另一家企业的新品牌TRUMPLE建立的时候得到了广大玩家的支持。由于作品的版权也顺利移交到了以他为中心的制作团队手里，作品的开发才逐渐走上了正轨。

作品的主力画师深崎暮人也就是该作最大的卖点，他与搭档**黒谷忍**共同绘制的画面从最初的一张宣传画开始就得到了普遍的赞誉，对不少玩家来说，画面就已经有足够的价值让他们掏腰包——但剧本则依旧是一大隐患。

『水平線まで何マイル？』由于画面和文字的巨大落差，eroge批评空间上甚至出现了“谁去救救深崎氏呀！”这种让人哭笑不得的评论，于是本次的剧本首先就成了玩家们担忧的对象。ABHAR时代最先公布的主笔两人，**サイトウケンジ**，太田僚（**オオタリョウ**）都有自己的来头。前者在本期另一篇预告中就提到，是『**あかね色に染まる丘**』等两作的主笔，从萌系故事角度来看他的剧本并非没有可取之处，不过离他可以独当一面还有一段距离；后者则是大名鼎鼎的『**アマガミ**』的剧本担当之一，『**アマガミ**』游戏本身素质固然不错，可在游戏系统和设定的限制下，我们并没有看到剧本家体现出自己的文笔和构架能力。至于转移至TRUMPLE后追加的一人——**沢柾機**就更是个不靠谱的人物了。俗话说，三个臭皮匠顶一个诸葛亮。可坦白的讲我们并不要求这三人凑在一起就能化腐朽为神奇，但至少希望能有个马谡或王朗之类的等级，不要拖画面太多后腿。

最后，至截稿之日，官方突然又发表了游戏将延期一个月的消息，从深崎氏的Twitter来看似乎是作品头开得太大现在收不了尾了。

不管到底是什么理由才延期发售，现在玩家又多了一个担心的问题，看看隔壁的跳票前辈，姑且说一句：让我们拭目以待。



東方百合郷にようこそ！

漫谈东方百合之系谱（三）永夜抄篇 下

■文、部分图片提供／石马戒严

在笔者的心目中，『永夜抄』某种程度上可以算作是一个百合故事，不论是永琳对辉夜的不离不弃，妹红对辉夜至死不渝的执念，还是慧音那句：“绝不会让你们碰那个人（妹红）一根手指”，皆是有理有据且可以无限延伸的百合素材，大概是因为『永夜抄』的故事在东方系列的所有游戏中是最完整的，ZUN 对于人物，以及人物之间的羁绊都有不少生动的刻画，无形中成就了永夜抄的百合。原作中永琳、辉夜、妹红、慧音便有着剪不断理还乱的混乱关系，在二次创作领域，这四人之间也构成了一个你追我赶的圆环，三角关系可以说是一种常态。没办法，谁叫她们每一对 CP 的原作基础都那么有料呢？那么接下来，就让我们来认识一下永夜抄主角们之间的百合关系吧！

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：迷肘
出自：『盈月－东方梦蚀天籁＆回梦螺旋』（右手定则）
http://www.rhr-works.com/

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：海猫氢弹库
出自：『月面辐射』（海猫氢弹库个人本）
初收录『谧雪攒樱』，隙间方程出品

【永远少女】

てるもこ 蓬莱山辉夜 X 藤原妹红
NICO 检索 TAG：てるもこは永遠の輝き

熟读『永夜抄』剧情的人想必一定对辉夜与妹红之间的是非恩怨了如指掌，不过为了本文的完整性，笔者还是用一点篇幅将原作中辉夜与妹红的故事再复述一遍。『竹取物语』是日本民间文学的瑰宝，书中的主角辉夜姬是每一个日本人都耳熟能详的人物，而东方中的蓬莱山辉夜，其实就是这位谱写传奇的辉夜姬。

当年辉夜在月之都犯下了吞食不死之药的重罪，后被流放到污秽的地球。十几年过去，辉夜姬举世无双的美貌引来了五位王公贵族向她求婚，辉夜姬给求婚者出了五道难题，只要找到题中所出的宝物，她便答应下嫁。可是五位公子对辉夜姬都不是出自真心，他们纷纷拿出伪物献给辉夜姬，她不但没有答应任何一个王公贵族的求婚，还狠狠地羞辱了他们一番，其中有一个名叫藤原不比等的人，羞愤难堪之下竟抑郁而死。这位藤原不比等，就是藤原妹红的父亲，杀父之仇不共戴天，妹红把父亲之死全部归罪到辉夜身上，一心只想杀死她为父报仇。后来辉夜辗转来到幻想乡，妹红也吞下了不死之药，追随仇人来到了幻想乡。



根据 ZUN 的公式设定，妹红和辉夜是“犬猿之仲”、“一见面就要杀对方”的关系，不过原作里也有彼此都很在意对方的描写，由此产生出许多二次创作。不少同人是原作中彼此在意对方的延伸，或者是表面吵个没完实际上关系亲密，或者是整天嚷嚷着要杀掉对方其实只是想引起对方的注意等等。这类作品中妹红与辉夜往往是无法对自己对他人坦率的傲娇或诱受，此外借用『永夜抄』的故事架构来对整个事件进行解读或重构的作品亦不在少数。

NICO 的检索 TAG“**てるもこは永遠の輝き**”是来自于一句广告词“**ダイヤモンドは永遠の輝き**（钻石是永远的光辉）”。其中“**永遠**”指代辉夜和妹红是永生不死的两个人，“**輝き**”暗含了辉夜名字中的“**輝**”。值得一提的是辉夜名字的正确读音是“**かぐや**”，可是输入“**かぐや**”三个片假名无法显示“辉夜”这两个汉字，倒是可以拼成“家具屋”，于是家具屋便也成了辉夜的爱称（有趣的是过去网上流传着一张图片，图上家具店的招牌上印着“蓬莱山家具屋”，让人不禁一**囧**）。要直接得到“辉夜”只能输“**てるよ**”，就这样，“**てるよ**”又成了辉夜的另一个名字，跟辉夜有关的 CP 名称，也都是用“**てるよ**”来表示，比如“**てるもこ**”和“**えーてる**”。其实笔者心目中妹红和辉夜的 CP 应该是妹红攻，只可惜比起“**もこてる**”，“**てるもこ**”的拼法要流行得多，笔者也只好入乡随俗了。

▶Princess Week、happy？ 没有尽头的世界

社团：赤橙
作者：双



赤橙在众多的东方画师中并不算出名，他很早就加入了东方创作的行列，一直画的是小品式百合小甜本，没有大红大紫过，但也凭借其温馨甜蜜的故事和细致精美的画风吸引了一批粉丝。可惜的是赤橙在东方系列人气急剧膨胀时候选择了退出东方同人界，已经很久没有看到他出版东方本，只是在**ししまいブラザーズ**的专辑中还能看到他绘制的封面。最近他将工作重心移到了商业和与东方无关的同人作品之上，不知将是否还有机会再看到赤橙画东方同人。

『Princess Week』、『happy？』和『没有尽头的世界』是这位不再画东方本的画师的代表作，题材是**てるもこ**的百合（赤橙笔下的其实应该是**もこてる**）。三本都是糖分颇高的百合甜本，作品里有许多赤橙自己的二次设定，比如他笔下的妹红是一个外表不良，实则纯良的别扭少女；辉夜则是个沉迷游戏与二次元（尤其是『偶像大师』，因为作者本人是『偶像大师』的粉丝 XDDDD），毫无生活能力的柔弱公主。在赤橙的笔下，两人并没有很露骨的百合表演，但就是会让人看得心里甜滋滋的，很多细腻之处，是需要多读几遍方能体会深刻的，有时真的很难想像，如此细腻的故事竟然是出自一位男性作者之手！

『Princess Week』是赤橙的第一本**てるもこ**本，说的是永远亭需要维修一周左右，永琳为了让辉夜和妹红好好培养感情，于是把辉夜推到妹红家去住一个星期，可是辉夜和妹红两人却是互看对方不顺眼，吵吵闹闹的。眼看一个星期就快要过去了，此时正值夏日祭召开的时节，辉夜想要跟妹红一起去，可是不知该如何开口。她本想把任务推给铃仙，中途却被永琳拦下来，辉夜只好回到妹红家中，一边吃着妹红给自己准备的很难吃的饭团，一边回想这一个星期以来的点点滴滴，想到动情之处不禁潸然泪下。妹红恰好在此时回家，一时间气氛尴尬，辉夜鼓起勇气要邀请妹红同去夏日祭，妹红恰好也在此时开口，兜兜转转的两人总算是让感情向前迈进了一步！

『happy？』时间上是『Princess Week』的后续，与前作一样，截取的是一段极具生活感的片段。故事从永琳对辉夜说起乡民为了表示感谢送来的一盒香烟讲起，由于永远亭没人抽烟，所以就算是上好的香烟也只能暂时搁置起来。望着这盒香烟，辉夜轻念着，“香烟什么的，最讨厌了！”然后陷入了沉思。原来妹红是个烟民，辉夜过去劝过妹红戒烟，她却没有放在心上，辉夜很生气，说了一大通需要戒烟的理由，诸如：房间会沾上味道，吃的东西会变得不好吃，接吻时也会被讨厌。辉夜如此放低姿态，结果却只被妹红一笑带过，妹红的无视让辉夜非常生气，她撂下一句，“你干脆抽烟过量死掉算了”，气鼓鼓地回到了家中。此时辉夜从记忆中回过神来，不知何时手上已经点燃了一根香烟，呛人的味道让辉夜止不住咳嗽起来，一边埋怨不知道烟有什么好的，一边想着自己是不是被妹红讨厌了，越想越觉得可怜。正在此时，妹红突然出现了，虽然两人还是无法向对方表白心迹，但那种不言自明的温情，一定早已经传达到了。

『没有尽头的世界』是赤橙**てるもこ**本的完结篇，说的是妹红厌倦了与辉夜打打杀杀的生活，想要代替死去的慧音担负起守护人类村落的责任。她也希望辉夜能找到除了跟自己决斗之外的生存意义，辉夜纵然再不愿意，也只能默默接受她的决定……转眼几年过去了，辉夜剪短了头发，正在等锅里的汤煮熟，边想着饭是不是做得太早了，一句“我回来了”打断了她的思绪，原来是妹红外出归来。辉夜的脸上绽放出了孩童般天真的笑容，对身旁的人说出“欢迎回来”，新的生存意义早已经找到，那就是与你一起生活下去……

沒有盡頭的世界

▶一对星辰花

社团：Faintly Citrus
作者：ほのかん

在一个阴雨连绵的天气里，永远亭跑进来一只小猫儿，永琳告诉辉夜这是一只将死的老猫，而猫在临死前都希望找一个无人的地方安静地迎来生命的终结。

第二天，辉夜一觉醒来，发现猫已经悄然离开了，外面的天气已经放晴，辉夜找不到猫的下落，只能和同样在寻猫的妹红一起吊唁那只故去的猫。无法死去的人面对如此平静的死亡，心中所想的又会是些什么？

在『永夜抄』的上篇中，笔者给大家推荐过 Faintly Citrus 描写两只兔子百合的『第三类不期遭遇』，这位作者十分擅长编写雅致的小品，经常会用到一些颇具深意的隐喻，读来意味深长……Faintly Citrus 还有一本『**明滅デイズ**』是**てるもこ**的エロ本，有兴趣的也可以找来看看。





▶千年的星空、黎明的花束、永远少女、直到星光消散

社团：canaria mint
作者：こな

与赤橙一样，canaria mint 也是一位画**てるもこ**的名家，他笔下的故事十分具有生活气息，画风偏向可爱，在塑造人物时，几乎是无差别地将熟女御姐化，御姐少女化，少女幼齿化。『千年的星空、黎明的花束』、『永远少女』、『直到星光消散』是 canaria mint 出版的**てるもこ**系列，剧情上略有关联。第一作『千年的星空、黎明的花束』对妹红怎样来到幻想乡，怎样吞下蓬莱之药以及怎样与宿敌辉夜重逢做出了作者自己的诠释，没有了原作中满载历史与传说的厚重感，却能让人感觉到温馨。第二作『永远少女』截取的是日常生活中的一个片段引出对于永远的探讨，不管现在怎样，共同拥有永远时间的两个人一定会走到一起。第三作『直到星光消散』说的是有一天妹红的学生画了一张地球毁灭的习作，那是他昨晚做的梦，孩子问妹红是不是地球毁灭了她依然还在，这个问题让妹红陷入了沉思，正在妹红纠结之时，辉夜突然出现，告诉她："我会陪着你的，我会一直陪伴你活下去，所以你不会寂寞的。"对不老不死的永生之人而言，这句话或许算得上是最浪漫的告白吧。



▶千年女王

社团：DEMOUR402
作者：ツヤダシシュウジ

严格地说这是一本描写『永夜抄』游戏本篇之外的剧情的严肃本，分别以十年、百年、千年为度量重新解读『永夜抄』与几个主要的人物。第一篇"十年如一梦"通过慧音的叙述，追溯"竹取物语"时代妹红与辉夜的恩怨，以及妹红是怎样得到不死之药，进而练成禁术的经过。第二篇"百年似梦梦复梦"，是永琳的回忆，讲述她是怎样造出蓬莱之药的，这种吃了可以不老不死的禁断之药，本来无可能被造出来，可是当永琳得知了辉夜操纵永远与须臾程度的能力时，她克制不住想要造出蓬莱之药的念头，"公主的罪既是我的原罪，只要是公主所愿，即便是弑神，又有何惧？"第三篇"千年一瞬如光阴似箭"，用的是慧音与永琳的双视角，当年两人都曾有过感叹自己默默守护的不老不死的两位少女妹红与辉夜，正在逐渐失去生气，宛如行尸走肉一般，"我为何要生存？既无生之安息，亦无死之平静。"后来的相遇让她们都找到了继续生存的意义，那就是不断的决斗直到杀死对方。既然永远无法杀死对方，那么不妨永远这样互相残杀下去，"啊啊，能活着，真是太好了——"



▶はち（絵師）系列

NICO 编号：
nm3680147、nm3683365、nm3692162、nm3735821、nm7912168、nm5191202、sm3830576

はち（絵師）在 NICO 上投稿了颇多作品，比如“**てるもこ**”系列『**かぐもこ甘々漫画**』『**かぐもこちゅっちゅ漫画**』和『「**てるもこ**」**でときめきの導火線**』等，其中“**てるもこ**”系列是**はち**的代表作，作品的看点是妹红与辉夜这一对傲娇情侣的感情进展。每当两人营造出暧昧气氛的时候，那首大家都很熟悉的『东京爱情故事』主题歌『突如其来的爱情故事』便会应景地响起：“**あの日、あの時、あの場所で、君に逢えなかったら……**”这句一唱完，毫无疑问是因幡帝的登场，她或摆出一副惊讶至极的丧尸脸，或吐槽一句“拉拉是不洁的**ウサ**～（日语里兔子的读法，用在句尾的话意同猫科动物的**にゃん**～）”，让气氛一下子从沸点降到冰点。除了“**てるもこ**”系列，作者投稿的其他**てるもこ**作品也异常有趣，照作者的话说，这是一组由一个被父母念叨“假如你是女孩子”而时常幻想女装的自己，在这种情况下慢慢长大的人所画的动画，所以作品稍稍有点扭曲，有点可爱，有点温馨，有点让人说不上来的萌，适合自诩为绅士淑女的人观摩。

▶永夜点綴

NICO 编号：sm10326875

ZUN 曾经在 CD 里借莲子之口说过，即使明知永生之苦，当不老不死药摆在眼前之时，人一定会选择吃下去，说不想要的人大概都是伪善者。既然当面临永生与死亡，选择前者是人的本能，那么想象吃过不老不死药之人心中的所思所想便成了诸位同人作者很爱创作的一个题材，『**永夜点綴**』便又是这样一部认真探讨了永生对于人类究竟意味着什么的作品，吞下不死之药的人，既不会老也不会死，既不是人也不是妖，永远为人类所忌惮，只能亘古孤独地独自生活下去，唯一的慰藉，只是因为有一个跟自己一模一样的人存在。

▶[東方]もしもケータイが幻想入りしたら…通話編

NICO 编号：sm3810316

『**もしもケータイが幻想入りしたら…通話編**』虽然篇幅不大长，却很能表现出**てるもこ**这对 CP 的精华（其实就是傲娇情侣嘛），其中许多有如昼**ドラマ**一般的展开，叫人忍俊不禁（所谓昼**ドラマ**——白天 Drama，即专门为了给主妇打发时间制作的电视剧，通常安排在中午播出，故称“昼**ドラマ**”，以情节狗血和表演夸张著称，许多知名的昼**ドラマ**的捏他经常出现在各大综艺节目中，成为明星模仿的对象）。

在一次很激烈（性的**な意味じゃないわよ！**）的对决之后（因为是慧音陪着一起来的，所以辉夜下手得狠了些 www），辉夜担心妹红是不是受伤了，纠结再三忍不住给妹红挂了个电话，两人磨磨唧唧地说了半天，辉夜忍不住问了妹红那个所有女孩子都会问的问题：“我跟你妈都掉水里了你先救哪个？”——可惜不是，辉夜问的是：“你说嘛，我跟慧音哪个更重要？”妹红如实回答：“慧音是我重要的人，不过你才是我无可取代的人，千年的时光因为有你才稍微不那么无聊啊！”正在两人如胶似漆之时，意料之中的超展开突然发生，外出买菜的慧音突然回家了……妹红碳，祝你在修罗场中好运！



【夜心综合症】

えーてる 八意永琳 X 蓬莱山辉夜
NICO 检索 TAG：えーてるは心の癒し

与**てるもこ**一样，**えーてる**一样有着坚实的原作基础，辉夜与永琳是公主与从者的关系，是东方众多主仆中的一对，两人都是居住在幻想乡永远亭中的元・月之民（也就是宇宙人，月球的背面有一个像幻想乡一样的地方名叫月之都，月之民拥有比地球先进得多的科学技术，且由于没有受到污染，他们都很长寿）。永琳是被誉为“月之头脑”的天才药师，她有比辉夜强得多的能力，不过由于身为从者，她总是对自己的实力有所保留。在辉夜还是月之公主之时，永琳曾担任教导她的老师，后来在辉夜的要求下，她做出了禁断的秘药——蓬莱之药，触犯禁忌，喝下秘药变成不死之身的辉夜遭受了严重的责罚，被放逐到污秽的地球，亲自做出蓬莱之药的永琳却得以无罪。面对辉夜的愧疚之情时时萦绕在永琳心头，让她不得安生。又是许多年过去，永琳被指派为月之使者前来迎接刑满的辉夜，可是辉夜并不愿意重回月球，永琳遵从了辉夜的意愿，杀光跟自己一起前来的月之使者，带着辉夜逃亡到了幻想乡。

读完这段原作中的背景故事，想必已经不需要再做其他解读，任谁都能看出辉夜与永琳之间那种深刻的羁绊与不离不弃的主仆之情，稍微深入一下大概也能想到，久负天才之名的永琳何以会做到杀光其他从者的地步来保护一个人，光是说她很愧疚似乎还不足以解释，更大的可能是她已经爱上了辉夜……二次作品也多是从此角度出发来进行创作，所以不少严肃题材的**えーてる**作品始终洋溢着悲恋气息，至于轻松题材的作品，辉夜多半会是沉迷二次元的废柴宅女，整天只知道打游戏。面对这样的辉夜，失败的“Princess Maker”永琳也只能默默地吞下苦果，早已是一根绳上的蚂蚱，只能将就着过了。

えーてる二次创作相关

▶辉夜姬

社团：赤橙
作者：双

在之前**てるもこ**的部分，笔者曾经介绍过赤橙这位画师，其实赤橙不光画过**てるもこ**，他的**えーてる**也一样很出色。由于画师本人是辉夜控，因此他笔下的辉夜总是说不出的可爱动人，那种对人物深深的爱意也透过纸面直达观众的心，赤橙在这本『辉夜姬』的后记中感叹：“不管何时何地都想要画公主啊！”足见他有多爱辉夜。

『辉夜姬』是赤橙较早期的一部作品，可以算是他唯一一本严肃题材的作品（其他都是百合题材），56P 的页数也是该作者所有同人本中最多的。作品根据『永夜抄』的背景设定认真地探讨了辉夜姬的前尘往事，还大胆地将　夜



设定成月之使者之一，最后跟永琳来了一次大决斗。或许是出于对赤橙这位作者的喜爱，『辉夜姬』是笔者心目中描绘『永夜抄』背景故事最出色的一本，虽然赤橙在描绘宏大的场面上气势不足，但胜在能以情见长，一本读完，辉夜与永琳的形象都深深的印在了心中，读者也仿佛与人物一样，心头笼上了千年不散的淡淡忧伤。

故事从永琳为了辉夜反叛月之都说起。在与兔子军的残酷厮杀中，永琳想起了一幕幕往事：自己被指派为月之公主的老师，那是一位美得脱俗于世的少女，她的名字叫辉夜姬。辉夜自小体弱多病，她的美是如此虚幻，仿佛下一秒就会消散一般。这位公主有一个小小的心愿：总有一天，会去到一个没人认识我的世界里，安静地生活，有健康的身体，整日与兔子们嬉戏，日薄西山时，大家一起道声晚安，我想要这样的家人，只是如此寻常的梦想……

为了守护辉夜微不足道的小心愿，永琳不惜触犯禁忌造出了蓬莱之药。后来事情败露，辉夜遭到处刑，永琳却得以免罪。永琳的回忆结束，时间又回到最开始的地方，兔子军被永琳打败，这次的对手是**咲夜**。另一边辉夜姬也与月之使者狭路相逢，她拼尽全力杀光了对手，等永琳赶到时，见到的是浑身染血的辉夜。之前被罪责隔开的两个人，这次却因为犯下了同样的罪而相守在了一起，牵在一起的手，再也不会松开……



▶ my Princess

社团：赤橙

作者：双

同样是出自赤橙之手的**えーてる**本，风格上却与『辉夜姬』有很大不同，『my Princess』主要是讲述身为教育者的永琳与幼年的辉夜之间的互动，好一对温馨的母女（大雾）！漫画里萝莉辉夜卖萌的镜头比比皆是，赤橙的确不愧是一个辉夜控，他笔下的辉夜总是比别家作者多了几分可爱！



▶ 夜心综合症

社团：みずたたき

作者：水炊き

水炊是一位画功与剧情俱佳的东方作者，名作『望月之时』就是出自他之手，这本『夜心综合症』是水炊早年的代表作之一，与之前的许多本子一样是取材自『永夜抄』的背景故事，讲述的是永琳造出蓬莱之药的心路历程与后来亲自迎接辉夜的经过，作品里有许多作者对于『永夜抄』的独到解读假借人物之口说出。最后，永琳杀光了与她一同前来的月之使者，带着辉夜逃亡，不知不觉的来到一片大海前。以前辉夜从月亮上遥望地面，见过洁白的云朵，苍翠的树木和茶红的土地，唯独没有见过碧蓝的大海，光是听一听夜晚海潮的鼓动，便足以令人心情平静。辉夜侧转头，面带妙龄少女的微笑，对永琳说出了："多亏你的药。那个时候死了的话，就不会有现在的生活了。"那一晚的心潮澎湃是如此的难以形容，如果非要说的话，大概就是"奇怪"或者"悲哀"……乃至在之后漫长的岁月里，永恒之夜总会让永琳想起，融化无可救药之疾的那天夜晚的心。"嫦娥应悔偷灵药，碧海青天夜夜心。"日本神话中等同于嫦娥的辉夜姬，大概不会有再这样的悔恨吧。





▶ 东方青帖·夏觉

社团：青

作者：ヨハネ



『东方青帖』是同人作者**ヨハネ**推出的东方百合系列，以清新治愈的风格见长，每一本都会涉猎不同的CP，『东方青帖·夏觉』以**えーてる**为主角，描绘了永琳和辉夜在盛夏时节的一次约会，因为酷暑难当，永琳带着辉夜去妖怪之山纳凉，旅途中，永琳告诉辉夜，最热和最累时候的记忆，多半是快乐的记忆，接下来两人在这最热的时节，做了一次累人的纳凉之旅，结局的画面，是两人在萤火虫漫天飞舞的夏夜相拥，约定要永远在一起，共同分享回忆……

▶ 竹取物语

社团：LETRA

作者：滝太郎

如同**滝太郎**在后记中写到的那样，这是一部把竹取物语搅得乱七八糟的同人本，作品时不时地把永琳和辉夜拉出来买一把百合，各种KUSO捏他与人物崩坏散落其间，将原作里那种挥之不去的悲剧氛围完完全全地破坏殆尽。故事说的是蓬莱之药做出来之后，受到责罚的只有辉夜，永琳来到牢里探监，带出一整套高科技用品，向辉夜保证她一定会平安度过在地球的生活。永琳把辉夜装进自己发明的发着粉红萤光的竹筒里丢下地球，恰好被妖忌与幽幽子捡到，幽幽子抱着竹筒回家。不知多少年过去，竹筒不再发光了，此时守护幽幽子的也已从妖忌变成了妖梦，妖梦好奇竹筒里装的东西，于是用尽浑身力气把它斩开，那一刀恰好落在辉夜头顶，可怜的辉夜姬，就这样变得下落不明了……

『永夜抄』的 EX 关，慧音作为道中 BOSS 再度登场，她在拦截想要去找妹红的自机组时曾经有一句名台词：“我绝不会让你们捧那个人一根手指！”由这句话可以得知慧音是一直照顾妹红的人，后来这句广为流传的台词变成了妹红与慧音 JQ 的象征。在小说『**東方儚月抄 ～ Cage in Lunatic Runagate.**』中，妹红称慧音为自己“为数不多的理解者”，足见两人彼此信赖的关系某种程度上是官方的设定。在二次创作中，多半会将妹红设定成不良少女，而慧音则是热衷说教的老师，经常照顾妹红的日常起居，两人与人里的村民之间的互动往往也是描写重点，在一些 KUSO 作品中，爱妹红爱到无法自拔的慧音常常会化身为“**きもけーね**”，这种时候，妹红就只能自求多福了。NICO 的检索 TAG“**もこけねは神の国**”中的“**神の国**”是由慧音 SC 名的特征与 ZUN 神主对『**プレインエイジア**』这支曲子的评论（“于我而言，东亚神国的文化当然正在进行中”）联想而来，过去还有“**もこけーねが人生の歴史**”的检索 TAG，现在基本上已经废弃不用了。



ゆかれいむ二次创作相关



▶两个雪人

社团：葉庭の出店
作者：葉庭

葉庭的『两个雪人』是笔者心目中最好的**もこけね**本，作者用不长的篇幅讲述了一个温馨的故事，短短十几页画尽了**もこけね**这对 CP 的精髓，乃至后来再无出其右者。作品里的慧音每到满月之夜都会独自躲起来，因为不想被人类看到她变成半兽的样子，人类在村子里为慧音堆了一个大大的雪人，戴着慧音的帽子，可是慧音却没办法看到，在这个寂寞满月之夜，她所拥有的礼物是妹红送的长角的小雪人，不管怎样，能有个真正了解自己的人真好。

▶月下愿心几许·壹、贰、叁

社团：COCCO
作者：さこ

以**もこけね**的百合为主题的本子在东方的二次创作中并不常见，『月下愿心几许』很难得的是一套描写妹红与辉夜从相遇到相知的长篇漫画，故事中的妹红过去一直因为不死之身，被野心家拿来当残酷的人体实验品，有一天她厌倦了这样的生活，然后杀了研究者跑了出来，在一次惩办妖怪的时候不幸负伤，然后遇到了慧音，慧音的温柔让妹红第一次感觉到了温暖，经过一番挣扎，她终于像慧音敞开了心扉，而慧音也向明月祈求：请赐予妹红安稳、平凡、普通的生活……





▶まつろわぬ炎，皓月に響く、星読みの宴

社团：タイニーリトルフェザー
作者：名波早乃

在『永夜抄』的原作中并未提过妹红与慧音是怎样相遇的，于是这一段空白便成了不少同人作者的创作题材，**タイニーリトルフェザー**出版过两本妹慧本，一本『**まつろわぬ炎**』讲述的是妹红与慧音的相遇，慧音偶然发现了与辉夜决斗后负伤的妹红，之后意外的读取了妹红过去的历史，慧音对这位历经磨难的少女产生了兴趣，决定在接下来的日子里担负起照顾这位少女的责任。『**皓月に響く、星読みの宴**』说的是慧音以为妹红被扣在永远亭，于是跑去向辉夜要人，结果被要求与永琳用将棋对决，可惜这场对决未能分出胜负便被突然出现的妹红打断，原来这一切都是辉夜设下的计谋，她只是想看一看永琳促狭的样子。事件告一段落后，慧音与妹红走在归家的道路上，说些有的没的，夜色苍茫，芦苇随风飘荡，有人陪在身边的感觉真好……



▶東方コマ劇場 ～白に溶ける～

NICO 编号：nm6285201

这是一个很温馨治愈的故事，风格上与叶庭『两个雪人』有些类似，说的是在一个纷纷扬扬漂着雪的天气，担任竹林自慰警备队的妹红，百无聊赖地点起火取暖。这一场景恰好被前来探望她的慧音看到，慧音老师摆出一副说教的口吻训斥了妹红一顿，训罢递给妹红一包东西，这是人里的村民们为了感谢她送来的礼物。妹红注意到纸袋里露出一角的红色东西，拿出来一看是一条款式过时的围巾，慧音红着脸说这是她织的，妹红马上收起了抱怨围巾土气的话语，把围巾系在脖子上，故作轻松地说：“我是不穿外套主义的，围巾对我刚刚好。”慧音有些不好意思地保证说她下次一定会织得更漂亮些……如此寒冷的雪天，能感觉到人的温暖也不算坏。



▶【東方】慧音なる妹紅たりて【手描き乗馬】

NICO 编号：sm5010229

kamS 是活跃在 NICO 上的动画作者，以另类的风格与晦涩的世界观著称，他的画风与 ZUN 极为类似，被誉为是“会动的 ZUN 绘”，其所有投稿都采用法国女歌手 Mylene Farmer 的歌曲作背景音乐，由于作品实在太难懂，因此常常会被加上“**東方超級者向けリンク**”与“哲学”等检索 TAG。同时他的投稿中散落着各种各样的小捏他，贯通东西古今。譬如引用中国古诗“去年今日此门中”；譬如在比喻神明的强权（八坂神奈子）时贴出了“The Big Sister is watching”的字样,化用的是『1984』里的“老大哥正在看着你”，从中也能看出作者的博学。

『**慧音なる妹紅たりて**』是 kamS 的第二作，以慧音和妹红两人为主角，在 NICO “kamS”词条的讨论版下面有人根据中国的传说对这段影像做出了解读：妹红是不死之身，积蓄了无限的知识与经验，因而获得了成为统治者的资格；慧音则是辅佐皇帝的神兽白泽，必须对妹红尽忠，不断出现的慧音背着妹红奔走的画面，最后化作一副白泽载凤图，两旁的背景，是滚滚向前的历史车轮……

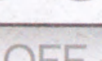
▶【東方手書き】小さな恋のうた

NICO 编号：sm9795184

一幅幅温馨的画面，配合着音乐响起，不知不觉就被治愈了。



东方百合的永夜抄篇至此告一段落了，由于『花映冢』的百合要素较少，不足以成篇，以后笔者会专门辟一章写遗漏的 CP，下一期是风神录篇，让我们一个月后再见！▲

OFF

愿人都尊你的名为圣，愿你的国降临

——"色神"TONY编年史

■文／和深绘里拯救世界归来的国王

『シャイニング・ハーツ』タペストリー用イラスト

初出

©SEGA



slide to unlock





A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

2008 年 FAMI 通编辑部曾以“天才画师 TONY 的素颜与秘密”为题，对 TONY 进行过一次全面采访，并实地拍摄了 TONY 工作室的内部场景。这次采访只是 TONY 成名以来接受过的许多次访谈中的一次。TONY 是个简单而坦诚的人，面对每一次访谈每一个问题都是有问必答，毫无保留。正因为这样，TONY 可以说是超一流画师里个人经历最为透明的一个。作为国内最早致力于推广 TONY 作品的传经布道者之一，笔者倾尽多年搜集的全部资料，力求超越“素颜”而呈现一个完全“赤裸”的 TONY，并谨以此文献给所有喜爱 TONY 的朋友们。

输入一级标题

1971：诞生！奥州笔头田中贵之？

仙台市是日本东北部宫城县最大的城市，人口约 100 万。提到与仙台市有关的 ACG 人物，首先想到的自然是高呼着“Let's Party！”的奥州“独眼龙”伊达政宗，以及那位温厚亲切的新选组总长山南敬助。再有就是旷世巨作『JOJO 的奇妙冒险』系列的作者著名漫画家荒木飞吕彦，当然别忘了还有本文的主角，那就是无数人口中传颂的插画界“色神”TONY。

TONY 出生于 1971 年，已近不惑之年。本名田中贵之，常被评价为本名实在是不起眼到有点对不起他的画风。笔名 TONY 的灵感来自于一个著名的化妆师 TONY 田中，在一次晚宴上两人被介绍认识，之后不久 TONY 就开始使用这个日后叱咤风云的笔名了。少年时代田中小朋友最喜欢的作品是『哆啦 A 梦』，小学时利用课余时间曾经画过不少涂鸦，绘画这个兴趣据说是受到家人的影响，田中家里 TONY 的祖父、叔叔以及母亲都有绘画的爱好，当时的田中同学就隐约感到自己的一生可能与画有缘，果然不仅中学时代的课余生活都在美术部里度过，高中毕业后更是直接进了美术专科学校进修。

作为宫城县屈指可数、且土生土长的知名画师，TONY 在老家仙台市度过了自己的青少年，以及成名后开始的几年时光，可以说在当地的美术院校里是个拥有相当不错口碑的招牌式的本地名人。由于荒木飞吕彦和 TONY 都是从美术专门学校毕业，且学的都是设计专业，不能不让人联想到仙台当地的美术设计教育事业十分发达，仙台本就有“学都”的美誉，所以这点并不奇怪。然而与璀璨繁复如星河般的科学人才和文化名人相比，仙台出身的画师中





OFF

却只有 TONY 一个名声赫赫，不免显得有些形单影只。而就是如同独苗一般的 TONY，在其 13 年的创作生涯中也不尽然是平坦坦、亮堂堂的星光大道，莫如说情况正相反，TONY 是个不太受幸运女神眷顾的家伙，他所获得的成就完全是靠自己的画笔扎扎实实地描绘而成的，既没有贵人的提携，也没有人气巨作的顺风车，更不靠什么偶然性因素的炒作。如果说他是神，那么他绝对是一个在绘画之路上一步一步迈上台阶走上神坛的勤勉的朝觐者。

输入一级标题

1997–2007：偶像的力量，脖子以上的清纯

就算是神，也是有偶像的。TONY 的第一偶像毫无疑问是村田莲尔。“他的技法是我一直以来的基准……我一直在追逐村田莲尔先生的步伐呢（笑）”，在谈到自己的画风时 TONY 曾如是说。TONY 的画风是“脖子以上的清纯”，这样的评论是很多 TONY 拥趸的共识（在本刊的创刊号上，有关 TONY 的一篇小文用的也是这个标题），颈部以上的神韵皆在双眸，TONY 式的眼睛画法是极有渊源的。在研究 TONY 的作画技法时，村田莲尔是个绝对值得参照的对象。在 TONY 喜爱的其他一些画师中，比如『魔界战记』系列的人设原田武人、『皇家骑士团』系列和『最终幻想 12』的人设吉田明彦、漫画家北川翔等人，在画风方面 TONY 与他们鲜有共通点。原田武人的幼儿体型和标志性的“红眼睛”，吉田明彦缺乏色彩的浓厚抽象风格，以及北川翔干练优美的男性体格，这些都与“色神”TONY 的画风相去甚远。就像深崎暮人声称最喜爱的画师是美树本晴彦一样，喜爱和模仿完全是两码事，TONY 由于受到北川翔的启示而开始专注于女性角色的绘画（奇怪的是北川翔最擅长的却是场景作画和男性角色），模仿学习的目标则始终只有村田莲尔一个。

更确切的说，村田莲尔在眼睛的画法，以及女性形体作画方面的造诣一直是 TONY 孜孜不倦学习的对象。虽然照 TONY 的话说，除了眼睛的画法，他最佩服的是村田莲尔笔下角色超强的存在感，所谓的“存在感”用画笔来体现的话实在过于微妙，所以实际上给 TONY 影响最大的还是眼睛的画法。不夸张的说眼睛的画法始终是传统日系画风成败与否的关键，尤其是在不依赖工具，完全以技法取胜的手绘时代。笔者在过去的专栏文章里曾多次强调手绘时代优秀的眼睛画法往往一脉相承，由一个画师首创，然后经过后辈画师的改良，最终发展为一种风格模式。像甘露树、みつみ美里、七濑葵、七尾奈留这样一路走红多年，口碑甚好的画师，不是某种眼睛画法的独创者就是关键性的改良者，被无数后人所效仿。村田莲尔当然也是其中之一，其饱满的杏眼风格相当具有代表性，眼眶的上下弧度都很平滑，没有刻意的折角和上翘，上眼睑的线条很清晰，上下两边的睫毛浓密适中，只在外侧眼角部分画出睫毛的末端细节，内侧眼角部分下端有一段轮廓弧线是不画的，眼白和脸部的皮肤通过颜色的变化区分。另外眼瞳内部画法偏向写实，虹膜部分丝毫没有花哨的成分，只有淡淡的上色。高光落在瞳孔的上半区。眼睛与整个脸蛋的位置关系是，处于十字等分的正中间部分，大小和相互间距离都适中。在 TONY 早期的作品里，

村田莲尔式的眼睛画法可以说学的有八九分像，最大的差别其实在于 TONY 风格的脸型与村田莲尔式的婴儿肥脸型有很大不同，这使得眼睛在脸部上的位置和整体比例发生了变化。这种传承自村田莲尔的眼睛画法在 TONY 在 2003 年以前发售的一批作品里尤为明显，这其中包括他地下时期的两部游戏，以及 Ciel 时期的『Arcana』『幻梦馆』『After...』『御魂～忍～』等作。而从 04 年的『空之色，水之色』以及后来的『真章 幻梦馆』开始，TONY 的画风开始进入成熟期，眼睛的特征逐渐出现变化。而到 2004 年底他参与“Shining Project”的第一作『Shining Tears（光明之泪）』发售时，差异就越发明显了，然后就逐步形成了完全属于 TONY 自己的风格。TONY 自己也坦言，真正确立个人画风的成熟期是从『光明之泪』开始的，到『Shining Wind（光明之风）』制作时才算大功告成，在『光明之风』制作的后半阶段，TONY 开始摒弃完全手绘，而改用以手绘线稿和绘图板为主的数码绘上色相结合的方式，时间已经是 2007 年，可见 TONY 骨子里还是一个标准的 70 后生人，对新科技带来的变革并不敏感。

另一个对 TONY 的画风产生深远影响的人物是『铳梦』的作者，著名漫画家木城雪户。在谈到来自于木城老师的影响时，TONY 用了“角色的个性”“独特的世界观设定”之类的抽象描述，不过实际上在 TONY 参与过的绝大部分作品中，并没有 SF 类型的，而 SF 风格的作品恰好是村田莲尔和木城雪户的看家本领，所以还是必须从画风的角度来解析 TONY 对木城雪户的推崇。这么说起来，其实仔细研究 TONY 的风格不难发现，“脖子以下的部分”里，TONY 画得最用心，表现力最强的就是双乳了。这在 TONY 自己的表述中也得到了印证，TONY 多次表示自己最喜爱画的部分就是双眼和双峰，双眼模仿的是村田莲尔，难道双峰的画法模仿自木城雪户？答案既是 YES，又是 NO。首先可以肯定的是村田莲尔笔下的女性虽不是巨乳，但大多体型丰韵，也就是之前所说的婴儿肥。不过村田莲尔乳房的画法很含蓄，不是细节派，也没有丝毫夸张成分。当然村田莲尔绘制女体方面也很有一套，肤质的感觉相当写实，而且构图很有独创性，所以村田的女体绝对有参考价值。比较之下木城雪户在这方面就大胆奔放的多，球形的双峰和细致入微的顶部的描绘透射出色气，这点想必曾经给 TONY 带去了不少启示，仅在胸部作画这一项的摸索就经历过一个相当



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



持久的过程，只不过胸部画法的变迁不如眼睛画法的改变那么明显，而且研究起来也不那么正大光明。总而言之，在身体的描绘这方面，TONY 从木城和村田身上都汲取了不少养分，进而练就了属于自己的，TONY 式的招牌风格。而其典型的 45 度仰角姿势，以及浑圆有光泽的乳房画法，日后又成为很多同行画师模仿学习的对象，当然这些都是后话了。

输入一级标题

1991–1998：不起眼的配角

村田莲尔的成名之路可以用年少得志和一帆风顺两个词来形容。出生于 1968 年的村田莲尔只比 TONY 大 3 岁，却早在 90 年代前半就已经崭露头角，以主力画师的身份活跃在多个领域了。其中 1993 年发售的著名格斗游戏『豪血寺一族』可算是村田莲尔打响知名度的第一炮，当年他只有 25 岁，在那个仍然以手绘至上的年代，阅历绝对是左右画力的一大关键性要素，因此村田莲尔在那个年龄成名应该算得上是年少得志了。这之后村田无论是在新创刊的、日后成人漫画杂志的业界翘楚『COMIC 快乐天』上呼风唤雨，还是搭上 GONZO 锐意的快车，帮助『青之 6 号』成为 GONZO 王朝的第一张名片，村田莲尔总能走在业界的前列，让同时代的画师难以望其项背，更令资历尚欠的后辈们只能远远地在后面吃灰。而那个时期的 TONY 还在毫不相干的广告公司艰难地摸爬滚打，98 年当他正式转行为职业画师时，村田莲尔早已是拥有多部代表作品和个人画集，在知名杂志上开设专栏的业界名腕儿。只三岁之





差便在两人之间拉开了如此难以逾越的鸿沟，差距之大令人很难想象日后 TONY 还会有迎头赶上的一天。当今时今日的 TONY 被万千 Fans 奉为“大神”，立于业界不败之地的时候，不知有多少人思忖过 TONY 究竟是怎么走到这一步的？他是如何做到的？

TONY 的成长之路，在 70 后这一代画师里是具有代表性和启示性的。在手绘至上的时代，画师的出道大致有五条：传统广告业界、漫画界、动画界、游戏原画界和插画界，其中漫画界无疑是一扇最窄的窄门，用真城最高（小畑健作品『食梦者』中的主角）的话来说就是“与其说是漫画家，不如说都是赌徒”，一开始就走通这扇窄门的人实在是凤毛麟角。广告业界说白了是与ACG领域鲜有交集的一个行当，其它三个领域大同小异，现状都是以命换钱，一份工作养不活，两份三份刚温饱，没有几年十几年的隐忍绝对成不了大气，而即便是埋头苦干也未必有出头之日。其实大多数美术专门学校毕业的雏鸟画师们都能清醒地认识到漫画家之路可望而不可及，于是寻找的出路不是广告就是 ACG 公司。

当初走出仙台美术专科学校以后，20 刚出头的 TONY 进的也是一家广告公司，从事平面设计工作，在度过了三年平淡而乏味的上班族生活后，TONY 离开了传统行业，先后加盟过两家游戏公司，其中一家是创立于 70 年代，以开发街机游戏软件闻名的 Data East，这家曾经风光一时的老牌公司在日本各地都设



有分社，TONY 加入的是仙台分公司，据说由 TONY 参与制作的一款纵版射击游戏迄今还能在游艺厅里找到，但作品名字不详，可见同样是画街机游戏出身，村田莲尔初登场就技惊四座，TONY 则还是一文不名。

TONY 起先还是以画师的身份踏入游戏业界，画一些点阵图和上色稿，接着转做了一段时间企划，这段小小的插曲倒是对他日后的职业生涯产生了一些影响。大约在 1996 年前后，Data East 每况愈下的经营情况终于拖累了仙台分社的运作，公司被迫关闭，所有员工加入同行业的一家公司 KANEKO，一年后 TONY 从游戏公司辞职，踏上了自由画师的道路，下这个决定前 TONY 经过了一番深思熟虑，那年他开设了个人主页，陆续画了一些热门动漫作品的同人稿以供浏览，同时积极寻求工作机会。或许是凭借在游戏公司任职期间的一些小小人脉，TONY 没过多久就得到了几份工作，工作本身并不起眼，但很充实。

跟时下所有网络和杂志上写到过的 TONY 传记中所介绍的不同的是，TONY 作为职业画师的起步阶段是在游戏原画和杂志插画两个不同领域同时展开的，也就是说 TONY 出道时的身份就是一个插画师，同时也是原画师，只不过 TONY 早期的插画师经历容易被忽略。在经营了自己的个人主页“T2 ART WORKS”一段时间之后，一本桌面 RPG 游戏（TRPG）的专门杂志『RPG MAGAZINE』找到了 TONY 邀请他为杂志扉页的插画做连载，专栏名为“GAL'S エンリン”，于是插画连载从此成为 TONY 职业生涯中一项举足轻重的工作，99 年由于 TRPG 的日渐没落，『RPG MAGAZINE』决定停刊，被新的 TCG 专门杂志『GAME GATHER』所取代，这两本杂志都隶属于日本著名模型杂志『Hobby Japan』旗下，TONY 继续担任杂志的专栏插画画师，绘制一些中插。而几年后随着 TONY 的名声日盛，也有一部分作品被『Hobby Japan』所刊登，这些插画作品中的相当一部分后来陆续都 figure 化，其中就包括“Shining Project”里的一系列女主角，以及今年上半年红极一时的 TONY 版的初音 MIKU。

而 TONY 的原画师之路是从一款名叫『TEMPEST』的韩国游戏开始的，这段跨国合作的经历，后来在著名韩国画师金亨泰的访谈中有过提及。很多中文资料都把『TEMPEST（暴风雨）』写作是『西风狂诗曲』的续作，后者是在天朝国内小有名气的一部韩国 RPG，曾经由育碧代理引进正版，『西风狂诗曲』只是中文译名，游戏全名是『创世纪传 THE WAR OF GENESIS 3』。“GENESIS”系列从 1995 年到 2000 年间共发售有 6 部曲，其中『西风狂诗曲』为第三部，名义上是『创世纪传』的外传，『TEMPEST』则是紧接其后的第四部，全名是『创世纪传 外传 TEMPEST』，也就是正统系列的外传 2,而非外界所说『西风狂诗曲』的外传。所谓的『西风狂诗曲 2』本身就是引进以后游戏发行商为了宣传而给『TEMPEST』下的定义，虽然两作确实有着千丝万缕的联系……可能让很多国内的 TONY 拥趸感到惊讶的是，『TEMPEST』曾经在 2000 年由上海依星代理引进发售，也就是说十年前国人就已经玩到 TONY 的作品了，而且是处子作！

1978 年出生的金亨泰在 1998 年加入游戏公司 SOFTMAX 参与『创世纪传』系列的人设，并以此为契机一跃成为韩国最具国际代表性的

中生代插画家之一。相比之下，比金氏年轻 7 岁的 TONY 也只是一个初出茅庐的新人。当时的情况是『创世纪传』的两部外传基本上是由不同的团队齐头并进来开发，考虑到系列作品未来能在日本打开市场，『TEMPEST』特意邀请了身为日本人的 TONY 来担任人设和原画，但以 TONY 当年的笔力，与年轻的金亨泰相比差距明显，而且因为语言障碍跨国合作有诸多不便之处，所以最终协调的结果是 TONY 只担任游戏人设一半的工作量，按照『TEMPEST』的设定角色将分为“前世”和“现世”两种不同的呈现方式，两个时间点的风格差异比较大，所以“现世”部分的设定由 TONY 完成，“前世”部分则另觅他人。1998 年 12 月游戏发售后，外界对于 TONY 的表现的看法普遍比较模棱两可，因为同样作为外传，『西风狂诗曲』的口碑和名气要远胜于后来出现的『TEMPEST』，而金亨泰的惊艳表现足以令媒体都把注意力放到了他的身上，而不是看起来还很朴实无华的 TONY。金亨泰插画级的细致入微的画风令 TONY 大受震动，但当时的 TONY 莫说是紧跟村田莲尔的步伐，就连年仅 20 岁的金亨泰都无从追赶。

似乎“不起眼”就成了新人画师 TONY 事业起步阶段的一个注脚，半年后他参与创作的另一部游戏『Room with Lina』发售，题材是流行一时的恋爱模拟类，游戏的卖点主要在丰富的事件系统，相比之下视觉表现方面并不是重点，从游戏名字“与莉娜同房”就不难看出，场景多发生于室内，由 TONY 绘制的一系列 CG 其实更类似于立绘，事件 CG 要少一些，但这是一次非常有益的尝试，因为整个游戏的制作过程与我们所熟悉的 Galgame 已经十分相近，这为 TONY 日后深入游戏原画事业提供了不少值得借鉴的经验。可惜一介菜鸟新人画师的 TONY 既非游戏的主推卖点，游戏本身也缺乏制造话题效应的能力从而帮助 TONY 一飞冲天。总而言之从『TEMPEST』到『Room with Lina』，TONY 只是默默地在积累经验，锻炼画技，等待更多的表现机会。





A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



OFF

输入一级标题

1999–2000：地雷游戏救世主



转机总是不期而至。在完成『Room with Lina』的作画不久后，也就是1999年夏天，一家新成立的Galgame游戏小公司Shape Shifter找到了TONY，请他为公司的第一部游戏担任原画，这就是『Partner ~世界でいちばんたいせつなひと~（世界上最重要之人）』。游戏以恋爱SLG的名义发售，实则是在恋爱SLG和鬼畜AVG两个风格之间摇摆的一部作品，共有5位女主角，攻略过程都比较简短，故事本身没有任何亮点，脚本烂到无以复加，完全是一部地雷之作，在Eroge批评空间上平均得点只有可怜的40分。但值得一提的是，几乎所有踩中地雷的游戏玩家，除了对脚本付之一笑以外，都对TONY的原画表示了高度的赞许。这种异口同声的褒奖当然不排除TONY成名后，很多慕名而来的玩家带有感情因素的评价，不过这也从某种程度上体现出TONY的原画之于整个游戏的价值。换句话说，如果没有TONY，那么『Partner』就是不值一提的垃圾，而有了TONY的加入『Partner』至少在画面上达到了“行业先进水平”。



游戏发售后的翌年2月，『Partner』就推出了一本CG&原画设定集，全面展示了TONY的原画和线稿，却几乎没有任何游戏系统介绍、故事大纲、攻略等内容，可见开发团队本身就对游戏在这些方面的表现不抱任何期许，只认可TONY的原画。TONY在『Partner』中的表现可以用自信满满、老成不足来形容，画风的调整已经到了一个临界点，仿佛再踏出一步就能实现从原始到进阶的进化，比如长宽比较小的脸型还是带有很强的上世纪90年代的痕迹，一些关键部位的描绘也不像现在这么丰满诱人。但总的来说眼睛的画法已经基本固定下来，构图和上色技巧也体现出了成熟的一面，此时的TONY已经完全可以独当一面了。

『Partner』的地雷级品质并没有毁掉TONY的前途，正相反游戏白烂无比的脚本对TONY并无损害，倒是成就了TONY作为原画师的英名，因为这样一部地雷作都能卖过生死线，而且事后居然还推出了续作，可见并不是Galge玩家人傻钱多，而是TONY的号召力已然可以带动游戏销量了。而这种从默默无闻到成为一个游戏品牌旗帜性人物的转变，当中只经历了短短半年时间，确实是有点戏剧性。

所谓的续作其实是『翼のはためき ~ A sound of her wings ~』，2000年4月发售，也是一部游戏时间不长，设定漏洞百出，脚本毫无亮点的地雷作，在批评空间上的得点甚至还低于『Partner』，只有可怜的32分。事后有更多的玩家在网上留言，尖锐地表示TONY是这游戏存在的唯一意义，但如果Shape Shifter一味地用TONY作为鱼饵来欺骗玩家，那么他们宁可事后去购买游戏的设定画集，也不会再花那冤枉钱去买一套游戏。而事实上，游戏如果销量惨淡，那原画集什么的就无从谈起了。核子地雷『翼のはためき』发售后，灰头土脸的Shape Shifter自知无法再靠TONY继续招摇撞骗下去，一年后随便找了个画师出了第三部作品后就草草关张收场了，不过讽刺的是第三作『未来はぼくらの手のなかに』却是评价最好的一部，在放弃了金玉其外败絮其中的羞耻作法之后，游戏的内在品质得到了提升，可惜公司品牌的垮台已经是不可逆的事实了。



输入一级标题

2000–2009：不妨称作“TONY Project”

2000 年对已近而立之年的 TONY 而言是个重要的转折点，那年他与几个朋友合资成立了个人工作室性质的小型公司 rpm 社，从事外包游戏原画业务和 TONY 个人作品的版权管理。那是一家真正意义上的“小”公司，办公场所是一套公寓，平时只有 TONY 和三个同伴，公寓的一角被改造成卧室，有时工作到深夜就直接在工作室就寝。后来 TONY 连同工作室一起搬到了东京，公司的格局也大致保留，上面是卧室下面是办公室，这个被 TONY 戏称为“潜水艇”的地方就是一年中大部分时间 TONY 所待的地方，潜水艇的寓意是空间太过局促，连吃带住带工作就像是生活在潜艇的舱室里一样。在创业的大部分岁月里，TONY 都像个苦行僧一般日以继夜地工作，尤其是还在用手绘为主的方式作业的那几年，一天工作时间可能长达 16 小时，一度 TONY 曾担心自己患上腱鞘炎，手腕活动不便，由于常年缺乏运动（据说有时一天只出去散步 5 分钟，常去的地方就是便利店，运动基本上就依靠打游戏），自己的心血管也出现问题，总是感觉头晕乏力。后来去医院做了全身检查，吃惊的发现原来自己很健康，只是太累了，这也给 TONY 过劳的工作方式敲响了警钟，然而在事业的上升期也就管不了这么多了。

rpm 社成立后 TONY 的事业揭开了一段崭新的历史。带着“地雷游戏救世主”这样的标签，TONY 从 Shape Shifter 来到了颇有些规模的 Spains Project 社（或者也称 Sp–Janis），这是一家日后拥有超过 10 个以上子品牌的新锐游戏公司，90 年代以 Janis 为立足点经过漫长而缓慢的积累，进入 2000 年代以后迅速展开扩张。Sp–Janis 的扩张期恰好与 TONY 加入的时间点重合，这其中是否有因果关系呢？

『翼のはためき』发售后不久，稍作休整后的 TONY 就以外注画师的身份加入了 Sp–Janis 旗下的品牌 Ciel，这个日后在业界可以说无人不晓的品牌当时正处于初创时的迷茫期，处女作『人形哀歌』不过不失，而接下来的三部新作都显然不够分量，表现平平没有给玩家留下什么印象，眼看品牌的生死期限将至……随着能化腐朽为神奇的 TONY 的加入，Ciel 的企划人员一时间喜笑颜开，因为他们知道自己那点水准做出来的地雷必须要由 TONY 的原画来拯救。TONY 在 Ciel 的首作『Arcana ～光と闇のエクスタシス～』很快在 2000 年 11 月就发售了，从人设上看中世纪魔法幻想题材的『Arcana』借鉴了一些 TONY 几年前在『TEMPEST』里的一些设定经验，例如标志性的金发巨乳贵族气质的大小姐。但相比之下『Arcana』的情节虽然要简单乏味得多，人设却庞大和复杂，游戏的角色分配参照了塔罗牌，所以登场人物众多，差异性也很大，精灵、恶魔、死神、女皇、修女、佣兵、骑士、艺人、兽女、村姑等等角色均一应俱全，很容易让人联想起著名画师りんしん的成名作『Words Worth』，相似的题材以及 TONY 精湛的画风使其被赞誉为りんしん第二，当然此时的 TONY 已经不可能再满足于被人称作第二个谁谁谁。『Arcana』

中的十八般武艺悉数上阵让 TONY 得到了极大的锻炼，其日后在“Shining Project”里游刃有余地应对各种不同风格角色的从容不迫其实就源自于『Arcana』时期的磨练。这部游戏无论是从角色数量、工口 CG 枚数、场景的数量，还是画功本身都达到了一个新的高度，同时也奠定了 TONY 在 Ciel 的基调和地位，在此之后每一部由他担任原画的游戏都被称作“TONY Project”，他就是整个开发团队的核心。到了『御魂 ~忍~』发售不久后，Ciel 另两部由其他画师担任原画的游戏销量惨淡，更是逐渐形成了非 TONY 原画不用，唯 TONY 独尊的局面。

2001 年 6 月『御魂 ~忍~』发售，游戏里里外外换了一种风格，成了古风浓郁的日式女忍类型作品，游戏的战斗系统得到强化，这可以看作是制作团队对游戏性方面的考量，TONY 则继续磨练画技，『御魂』的原画与『Arcana』的差别不仅在于风格的转变，还在于『御魂』的工口场景大多是衣服半脱的着衣 PLAY，而 TONY 之前所画的大多都是裸体工口 CG，这点可以说是又一次挑战。

鉴于游戏性方面的中规中矩，不再有玩家称 Ciel 的作品为地雷，随着『Arcana』和『御魂』两部游戏顺利发售 DVD-ROM 版，销量已经趋于稳定，Ciel 终于进入了平稳期。这之后曾经一度围绕着是开发『御魂 2』还是另谋新作进行了一番挣扎，最终决定启用新作，也就是 2003 年 6 月问世的『After…』。该作距离『御魂』发售已过去两年，其间 Galgame 市场日新月异，Sp-Janis 也大肆扩张，NOA、AniSeed 等品牌都不断有新作推出。Ciel 的团队认为似乎已经没有必要再打重口味工口牌来刺激新玩家，而是可以尝试在脚本方面有所突破。于是就出现了带有泣系要素的纯爱 AVG『After…』，游戏剧情分两部分，第一部讲述参加野外探险部的主人公佑一与友人们过着快乐的校园生活，谁料在高中最后一次社团活动的登山之行中佑一不幸罹难。第二部佑一的魂魄转生后通过与女主角（根据第一部分的选择在三个角色中选择）的结合而重新复活，接着就开始了一段“人鬼情未了”的故事。

从剧情模式看就是标准的泣系路线，非常契合当时玩家的胃口。只可惜 Ciel 旗下一直就没有一个素质过硬的脚本师，担任游戏脚本的さとだみつひこ文笔显得稚嫩，脚本创意虽好但剧情的感人度和严谨度都存在不小的问题，因此得到的评价也是褒贬不一，而且玩家对 Sp-Janis 的印象本来就以拔系游戏为主，『After…』的突然出现也令大家有些无所适从。那些认可 Ciel 转型的玩家为『After…』击节叫好，



并为半年后游戏的外传续作『After... -Sweet Kiss-』，以及之后去 H 化移植 PS2 平台的家用机版的销量保驾护航，同时又有一批 TONY 的新拥趸成为 Ciel 游戏的买家。另一方面那些传统的 AVG 玩家，尤其是挑剔的泣系游戏死忠则仍然把『After…』评价为华而不实的典型的“TONY Project”，所以这个系列作品在批评空间上只是勉强跨过了 60 分的及格线。与打分无关的是，『After…』的销售喜人，这从游戏多达 6 个版本（包括外传）的庞大衍生品阵容就不难看出 Ciel 的奸商嘴脸。通过这部游戏 TONY 也首次登上了家用机平台，较之 04 年 11 月发售的『光明之泪』，『After…』的 PS2 和 DC 版要早了 7 个月。

关于“Shining Project”的话题我们暂且按下不表，继续来聊 Ciel 的作品系谱。时间很快来到了 2004 年，那年 Ciel 诞生了两部名作『空之色，水之色』和『真章 幻梦馆』，两部都可以称得上是“TONY Project”里原画水准数一数二的佳作。其中以校园为舞台的『空之色，水之色』是 Ciel 继『After…』之后再次尝试校园部活题材，但这次没有凄婉的恋爱故事，只有淫靡的校园啪啪啪生活，游戏的主角是游泳部和园艺部的两位少女和她们的男友。受到前作脚本遭玩家抨击的影响，本作的脚本外聘了具有丰富经验的嘘屋佐々木酒人来执笔，后者与 Janis 有过多次合作，同时也是『真章 幻梦馆』的脚本。嘘屋佐々木酒人拥有不少支持者，Ciel 请他加盟与 TONY 合作可以说也是个不小的噱头。其实以脚本的素质而论，真正让嘘屋发光的还是后来 light 社的几部作品，以 Ciel 的基调而言很难摆脱 TONY 这块大招牌所带来的某些原画以外的负面阴影。『空之色，水之色』实际上也是如此，游戏的剧情十分单薄，没有值得一书的曲折过程，玩家要体验的就是在奔放的夏季里如何一步步攻略女角，然后尽情地各种啪啪啪。06 年游戏宣布 OVA 动画化，并成为继『幻梦馆』系列之后又一部 TONY 原作的经典动画，这让『空之色，水之色』头上又多了一顶光环。

『真章 幻梦馆』则是一部馆系凌辱调教游戏，游戏的开端是 2001 年 TONY 为一家新的游戏公司 aias 创作的一部处女作『幻梦馆』，这家倒霉的新公司成立不满一年就在 2002 年底匆匆关门大吉，『幻梦馆』的版权被 rpm 低



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



价收购，两年后作为“TONY Project”的又一部新作，由 Ciel 和 rpm 共同进行重制，改名为『真章 幻梦馆』。游戏的主角木户悟作为私家侦探接受委托来到一家山中的神秘洋馆，担任贴身保镖的工作，接触到了一些洋馆住人们不为人知的阴暗面。凌辱事件接二连三地发生，整座洋馆仿佛就是一座爱欲的宫殿。

馆系游戏是 Ciel 之前从未接触过的，这种游戏类型有着悠久的历史，90 年代前半曾有过一段辉煌期，最著名的作品莫过于 Elf 的『河源崎家一族』系列，『幻梦馆』的模式与之有些相似，TONY 的原画也被拿来与横田守做比较，就像之前被拿来与りんしん比较一样，TONY 的大师级表现也丝毫不落下风。但馆系毕竟是个没落的题材，所以 Ciel 日后并没有继续深入开发续作或者同类型游戏，这也让『幻梦馆』的女主角，身着女仆装的渡濑望与『御魂』中的巨乳女忍兰一样成为 Ciel 系谱中比较特立独行的高出镜率女主角。

『真章 幻梦馆』发售后，TONY 就被 SEGA 临时挖角加入了“Shining Project”。虽然 Ciel 前进的步伐暂时停滞了，但他们在这段空白期也没闲着，把之前几部 CD-ROM 载体的游戏重新灌制了 DVD-ROM 再贩，有实力冲击家用机平台的则绝不手软。另外还效法之前的 Shape Shifter，凡是 TONY 原画的游戏都出原画设定集，采用两部作品合并出一本画集的方式，前后共发过三部画集。到了 06 年干脆把之前 TONY 的 6 部游戏一起打包做了一个『Ciel Limited Collector's Box』，配合游戏礼盒发售，还企划了主题曲合集和一大批廉价版的手办，力争把游戏的剩余价值榨取到一滴不剩。

“TONY Project”真正的新作『网球双飞物语（Fault！！）』直到 2009 年才正式启动，中间隔了有 5 年之久。新作似乎又回归到 TONY 作品那种特有的徒有其表的轨道上来，延续的是『空之色，水之色』的校园部活题材，舞台是网球部。据说选择网球的原因之一是 TONY 中学时曾参加过网球部，很想回味一下憧憬网球少女的感觉。

『网球双飞物语』设定粗糙，也没有值得一书的剧情，连多余的男性角色都去掉了，成了一部完全的后宫游戏。唯一的亮点可能就是游戏可以推倒实妹，在妹 GAME 狂热者中有一定人气（TONY 曾被杂志多次质问女主角之一的杉山澪究竟是不是男主角的实妹，TONY 做了肯定的回答。此外在接受访谈时，TONY 时常会被问及一些游戏开发细节方面的问题，可能是因为 TONY 一般都会“越俎代庖”参与游戏企划，媒体往往忽略掉那些真正的不知名的企划 STAFF，而直接向 TONY 发问）。

恰好在 09 年夏天『网球双飞物语』火热的宣传期里，由 TONY 原画的另一部姗姗来迟的作品『法兰西少女』率先发售，结果媒体和玩家的眼球完全都被后者吸引过去，『网球双飞物语』的存在感大减，可以说虽然成色最新，影响力和知名度却是最小的一部。



输入一级标题

1998-2009：一不小心见证了历史

说到同样在09年7月发售的『法兰西少女』，这部原本可能成为TONY踏入Galgame领域处子秀的作品没想到竟阴差阳错成了TONY作品系谱中最晚的一部作品！游戏长达11年的开发历程打破了业界的一项纪录，个中的心酸故事可以用罄竹难书来形容，游戏最终能顺利发售完全是个奇迹。游戏的开发公司PIL社是一家90年代就成立的小公司，95年前后在PC-9800主机上推出了两款重口味SM调教工口游戏，在当时的业界留下了腥味极为浓重的一笔。97年PIL推出了第三部熟女SM调教游戏『女郎蜘蛛』，一年后公司打算沿用『女郎蜘蛛』的世界观再做一部新游戏，没想到等游戏正式发售时，已经是11年后的2009年了。游戏几次处于被废弃的边缘，但凭借着制作团队坚韧的意志力，最后终于大白于天下。用一句话来总结造成『法兰西少女』旷日持久开发过程的原因，其实完全是因为担任脚本之职的丸谷秀人过于自信和执着造成的。

11年前还只是菜鸟一个的丸谷秀人就妄想把『法兰西少女』做成一部号称"无限分歧"，拥有无数分支和结局的超级游戏，就是这种中二病的想法导致脚本迟迟无法成型，制作团队其他人员陆续解散，游戏开发陷入窘境。后来丸谷秀人辗转了几个地方，最终在PULLTOP社找到了感觉，写出了赢得赞誉声一片的佳作『遥かに仰ぎ、麗しの』。因为成功而稍微清醒了一点的丸谷这才认识到所谓"无限分歧"理论上就行不通，然后重新拾起了『法兰西少女』的脚本，之后又花了两年多的时间才改出了脚本。令人吃惊的是，经过大幅削减后的游戏结局分支仍然多达48个，又创造了一项新纪录。

漫长的开发过程不仅是丸谷秀人一个人的成长经历，早早就被确定为游戏原画的TONY也从一个毛毛躁躁的年轻小伙变成了现在年近40岁的沉稳大叔。『法兰西少女』游戏本身在当年企划刚刚确定时或许只是一部继承『女郎蜘蛛』风格的重口味拔系游戏，但随着丸谷和TONY二人人气和地位的飞速增长，再加上具有传奇性的开发过程，游戏竟然一下子成了09年玩家最期待的Galgame之一。丸谷可以说是TONY迄今为止合作过的文笔最佳的一位脚本师，TONY自己在『法兰西少女』中的发挥也绝无可以挑剔之处，游戏当然顺理成章地成为TONY入行13年以来评价最好的一部Galgame，很多玩家在批评空间上大方地给出了满分100分。不过可惜的是中间白白耗掉10年光阴的PIL社早已淡出业界，『法兰西少女』之后恐怕不会再有续作，拼尽全力把游戏推上市的PIL也无余力再将其动画化了。

关于『法兰西少女』更多的介绍和点评不妨参阅『二次元狂热』第15期的相关文章，笔者这里就不再赘述了。

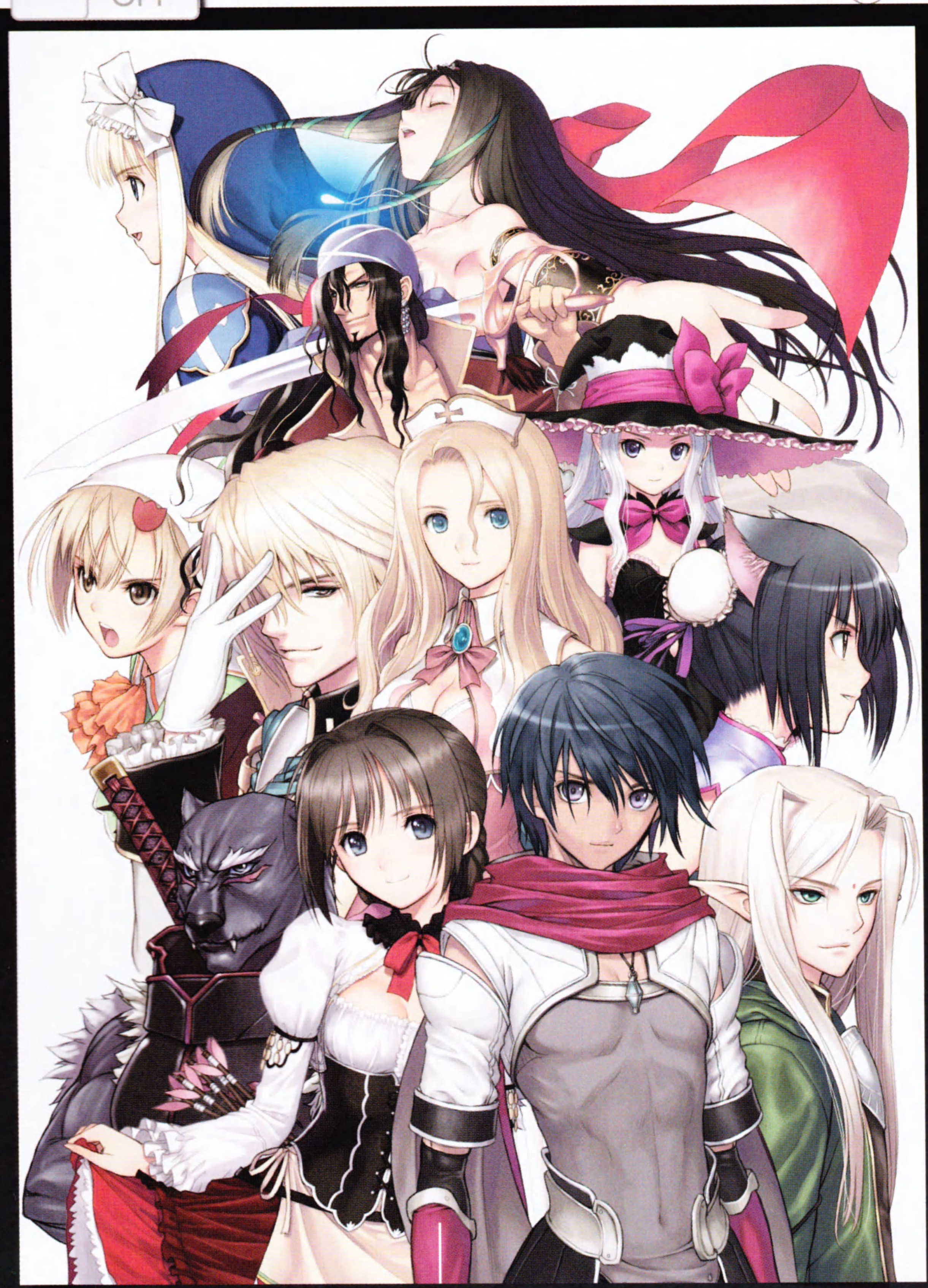
输入一级标题

2004-2010:从"TONY Project"到"Shining Project"

从"TONY Project" 到"Shining Project"的过渡实际上来源于『光明之泪』的制作人泽田刚与TONY一次偶然的邂逅。泽田以前曾经逛过TONY的个人主页，对这个崇尚简单实用主义，专注于绘制精美角色的画师留



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



下了深刻印象，接着在详细了解了Ciel的一系列游戏之后，泽田爽快地拍板决定让TONY加入他最新的企划，担任人设之职，这就是04年底发售的『光明之泪』，从系谱上说属于“新Shining Project”的第二弹。开发团队是NEX社，由SEGA统一发行。

这里有必要简单介绍下庞大的“Shining Project”。这个叫法最早见诸于上世纪90年代初，“Shining Project”的元祖作品是MD上的『Shining and Darkness（光明与黑暗）』，当时被评价为经典的一款剑与魔法幻想题材RPG游戏，与笔者年龄相仿的老一代家用机玩家或许还有点印象，该作的主角没有名字，人设画风则很美式，有点早期迪斯尼的感觉。翌年『Shining Force（光明力量）诸神的遗产』发售，成为“Shining Project”真正的基石。该作在世界观设定上与之前的『光明与黑暗』有所关联，讲述的是前作以前时代的故事，人设仍旧沿用前作的玉木美孝，此后玉木成为“Shining Project”的第一代御用画师，一直不懈服务到2005年PS2上的『光明力量NEO』，虽然人设已经易手，但继续担任怪物设定之职。『光明力量』加入了转职系统，世界观更庞大和完善，主角也开始有名有姓。之后的5年里，围绕着『光明力量』先后推出了6部续作和外传，平台也不仅局限于MD，还扩展到掌机和次世代游戏主机上。但是随着SEGA力推的土星主机沦为工口游戏集中营，不再具备发展前途，SEGA在RPG方面的开发也一度陷入低谷。『光明力量3』之后系列就中断了，直到2002年GBA上的两代『Shining Soul（光明之魂）』，才算再续前缘。游戏的人设仍旧是玉木美孝，游戏类型和内容也大体沿用了之前的体系，不过实际上开发公司已经从之前的CAMALOT换成了NEX，所以从世代上划分的话『光明之魂』可以算是“新Shining Project”的第一弹。04年两部系列新作分别上马，一部是『光明力量』移植GBA后的『黑龙的复活』，另一部就是首次冲击PS2平台的全新作『光明之泪』。

『光明之泪』实际上使用的是一套全新的世界观设定，与『光明力量』系列的关系并不大，所以NEX方面决定大胆启用新的人设，于是就有了与TONY的一段“甜蜜姻缘”。SEGA的策略是，『光明力量』系列仍旧保持自己原有的体系，复活后各种新作不断推出，不过相应的每一作的人设画师也经常变换，玉木在『黑龙的复活』后退居二线，05年的『光明力量NEO』的人设是漫画家西山优里子，07年『光明力量EXA』的人设是插画家pako，两年后DS上的新作『光明力量Feather』则由pako和著名画师伊东杂音合力担任人设。相比之下泽田刚为“Shining Project”另一个分支制定的策略就是以不变应万变，认准TONY就不再变更了。事实证明，新的『光明力量』在pako身上稍微找到了点感觉，『光明之泪』系列在TONY的全力协助下则顺风顺水，大有取代正统系列的势头。

当然TONY优势明显，短处也相当突出，之前也说了TONY的风格趋于简约，主要精力都放在角色的绘制上，容易忽略小物件的设定，背景绘画比较粗糙，风景绘那就更不谈了。这种只抓重点的工作方式非常适合Galgame的开发需要，这类游戏的背景相对简陋，而且会有专人负责背景作画。但是家用机游戏则不然，一部背景粗糙的作品很容易被玩家打上“小成本游戏”的标签而被无情忽略，所以对画师在各方面的要求都比较高。TONY在聊到从Ciel到SEGA的转变时，连连表示工作难度大增，一开始有点不堪重负。泽田也考虑到TONY需要适应，一开始采用了折中的做法，风格差异很大的怪物设定还是继续沿用玉木美孝的设定，TONY只负责绘制角色。同样是剑与魔法的幻想题材，TONY在『TEMPSET』和『ARCANA』时期积累下来的经验就起到了很大的作用，TONY在『光明之泪』中创作的一系列女性角色可以用环肥燕瘦、美不胜收来



形容，尤其是拥有一头飘逸金发和 nice body 的精灵射手艾尔温，很快成为 TONY 画风最具代表性,最有商标效应的一个角色。『光明之泪』的人设达到了 TONY 踏入职业画师行业 7 年来的最高水准，TONY 也坦言到『光明之泪』发售为止，自己的画风才算真正完成进化。之后的『光明之风』和 PSP 上的新作『光明之心（Shining Hearts）』完全延续了这种水准，而且回到 Ciel 的 TONY 也像是脱胎换骨了一般，在『网球双飞物语』里继续表现惊艳，这部作品在批评空间上能得到 60 分的及格分完全拜 TONY 的原画所赐，不少玩家都激动地给原画打了 90 以上的高分，而只给剧情打 30 分，于是平均分就是这么得出的……

话说即将在 12 月发售的 PSP 版的『光明之心』在今年夏天成为"Shining Project"有史以来最热门的一部作品，不仅 NHK 电视台张冠李戴地把『光明之心』的封面图片用在了 C78 的报道里，免费给 TONY 大神做了一回广告。9 月的 TGS 上闪亮公布的游戏超豪华声优阵容更是令全场为之震动，系列的前两部作品由于有石田彰、保志总一朗、水树奈奈、斋藤千和、广桥凉、川澄绫子、林原惠等超大牌声优的加盟，早已名声在外，这次的新作更是一次性集结到神谷娘娘、绿川光、中井和哉、伊藤かな惠、桑岛法子、堀江由衣、钉宫理惠、金田朋子、田村油咖喱等一线声优助阵，加上原有的广桥凉和斋藤千和，豪华程度令人发指。看来 TONY 终于可以不用再当第一块招牌了，让声优党们去一人来三份吧。

在『光明之风』制作时发生过一个小插曲，泽田和游戏开发团队的其他成员看到 TONY 如此拼命地工作，一直建议他尝试转型数码绘，rpm 公司里的几个同事也都早已鸟枪换炮，唯独落在潮流后面的 TONY 还是一直以手绘为主。在为 Galgame 公司工作时，简单重复的劳动很多，所以还能自如应付，从『光明之泪』开始工作量陡增，再加上 TONY 名声大噪后各种杂志的约稿纷至沓来，更劳心费神的插画工作实在让 TONY 力不从心。于是在『光明之风』开发的后半阶段，TONY 升级了自己的数码绘设备，花了大约一个月时间集训适应数码绘的技巧，顺利转型成功。所以据说『光明之风』有一部分原画后来是重新经过数码绘加工的，不过不放大到一定程度的话是看不出手绘和数码绘在线条方面的差别的，这从一个侧面反映出 TONY 很好地适应了画笔工具的笔触，也可以说他以前手绘为主时，线条的精美程度已经可以媲美由机器完成的数码绘了。读者或许很难分辨转型前后的 TONY 作品，但在杂志先后对 TONY 进行的两次实地采访时拍摄的 TONY 工作场所照片中，不难看出 05 年刚完成『光明之泪』时，TONY 的工作台上还没有绘图板，电脑也很普通，08 年再次光临时则发现电脑已经全部升级，还添置了 WACOM 全套绘图设备。



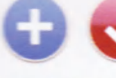
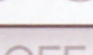


输入一级标题

2003-2010："TONY 记"工口动画：赚钱不赚钱，只有神知道

过去一年里发售了多少集 TONY 的工口动画？两集？四集？还是六集？答案是三部共八集！不过这在 Ciel 玩家们看来已经是司空见惯的事，事实上 TONY 在 Ciel 担任原画的所有游戏除『ARCANA』以外都改编过工口动画，这种强势的表现大概只有早年的 Elf 社，以及世徒ゆうき（著名工口漫画家，独霸『COMIC MUJIN』的封面绘，作品连续被动画化）能稍微与之媲美，尤其是在近 10 年工口 OVA 市场日渐萎缩，动画小作坊纷纷倒闭的情况下，敢于一部拍一部的可能也只有仰仗 Ciel 和 TONY 的这块招牌了。而在为数众多的"TONY 制造"的工口动画里，『空之色，水之色』是制作班底最为强大的一部，因为人设请到的是著名动画人黑田和也，这位在里番界也享有盛名的画师当时被认为是 TONY 作品动画版人设最佳的改编人选，两人的人气合在一处，为上下两卷的 OVA 创造了不可思议的宣传效果，堪称 06-08 年最火的一部工口动画。与黑田搭档的监督是高桥丈夫，后者是今年两部超级话题作品『秋之空』和『缘之空』动画版的监督（不知道这两部作品的同学赶紧百毒股沟吧），一个能文能武堪称匹敌南泽十八的强者（什么？不知道南泽十八是谁？）。动画的实际制作水准也很高，不仅剧情给力，而且作画毫无崩坏，很有鉴赏价值。一同成为话题的还有动画的男主角声优由当红小生铃村健一担当，虽然

L M N O P Q R S T U V W X Y Z

OFF

动画 CAST 表里男主角最所式的声优一栏写着“非公开”，但通过独特的声线大家都一同见证了铃村同学的初次下海。就像今年红极一时的工口 OVA 版『公主恋人』中下海的石田彰一样，比起白纸黑字的名字来，声音才是他们的名片。各界瞩目的『空之色，水之色』上卷销售势头迅猛，总计卖出了 1 万本，在多家网站的预约和销售排行榜上都勇夺冠军，甚至还跻身 Amazon 年度月度畅销前 50 位的动画 DVD 榜单，以一部里番而言确实成绩卓著。

有鉴于『空之色，水之色』的巨大成功，Ciel 的其它作品纷纷跟风动画化，一时间掀起了一股“TONY 动画热”。但不得不提的是『空之色，水之色』动画的企划其实早在游戏还未发售时就已经提出，制作筹备工作也在 04 年就启动，中间因为诸多原因成本急剧上升，工期也拖延了一年多之久，由于制作费用高昂，外加宣传成本不低，动画销售的利润实际上并不如外界想象的那么多，尤其是作为原作一方的 TONY 和 rpm，拿到的分成更是大幅缩水。动画下卷的制作和发行也命运多舛，除人设沿用黑田以外，制作公司和核心团队大换血，两卷的发行间隔有近两年时间！下卷的销售依然火爆，但接手制作工作的一家韩国公司后来因为经营不善而倒闭，可见 DVD 热销的背后『空之色，水之色』所带来的财富必须打一个大大的问号。

其它一些打着 TONY 商标的动画以地雷作居多，其中尤以『After…』的崩坏度为甚，该作的发售时间与『空之色，水之色』相近，因而被网友无情地痛批制作水准低下。其它如 2003 年发售的两卷『幻梦馆』，可以说是第一次尝试最大限度地还原 TONY 原作的画风，在玩家和观众群体中得到了相当不错的口碑，这也是得益于动画的人设和总作画监督请来了『遗作』系列的人设饭岛弘也，以及『魔法少女奈叶』的作监之一奥田泰弘，此举极大地带动了动画的人气，日后黑田和也的表现可以说是一次翻版。由 Ciel 接手后制作的『真章 幻梦馆』动画化后制作水准中规中矩，动画共分两卷 4 话，都是 2010 年全新制作的，画面方面至少要胜过 7、8 年前的旧作一些，而且为给动画宣传，TONY 还亲自绘制了线稿小画册作为特典一同发售，提升了 DVD 的购买价值。

2009 年底『网球双飞物语』也以最快的速度改编并发售了两卷 OVA 动画，游戏的发售与动画第一卷只间隔了 4 个月，制作方是与之前制作『空之色，水之色』上卷的ゑにつく有着很多业务联系的 MARIGOLD 社，被认为有望延续『空之色，水之色』的经典品质，动画的水准基本上与『真章 幻梦馆』持平，游戏本身被评价为地雷，动画反倒稍微出色一些。另外 2010 年里还出个一个蛋疼的两卷所谓“原创”动画『TONY 作品女主角系列 女友是新娘候补生？』，由于质量不高所以也就不着墨介绍了。

当然，“TONY 记”的动画作品不仅局限于里番界，他知名度（恶名？）最高的一部





还要算是 07 年 4 月播出的 TV 动画『Shining Tears X Wind』，这是一部典型的小制作广告片，目的显然是为 SEGA 的两部游戏做形象展示，在短短 13 话的篇幅里『光明之泪』和『光明之风』两作被合二为一，脚本和角色的安排都被搞得颠三倒四，剧情发展以八倍速快进的方式展开，让原作玩家无限愤慨的同时，也令普通的电视观众感到无所适从，而且由于制作经费不多，动画公司 Studio DEEN 有偷工减料之嫌，在开头的几话里画面凌乱无比，完全没有体现出演出应该承担的职责，因而被电视台严加责备（在近几年这种尴尬的情况并不多见），后来情况有所改观电视台才没有停播动画。TONY 的拥趸们恐怕做梦也想不到，TONY“地雷救世主”的使命居然延续到了 TV 动画领域，原本好好的两部游戏就这样被糟践了，动画的 DVD 销售还要靠 TONY 的薄面来撑场面，才避免了一开始就注定的大暴死结局。



输入一级标题

1997-？：用画笔来记录成长经历

在职业画师领域摸爬滚打十三载的 TONY 超过一半的时间都与 Galgame 为伍，工口游戏历来难登大雅之堂，时至今日 TONY 可能早已放弃了年轻时曾有过的追赶村田莲尔的想法，他既不可能拿星云赏，估计也不会有正儿八经的动画公司找他这样的画风做人设，他更没有余力搞什么高端美术设计杂志，但把 10 年后的 TONY 再与村田莲尔比较时，不难发现，在某些领域 TONY 已经能与昔日的偶像比肩，甚至超越对方。最为显著的自然是游戏原画，其次是同人创作，以高产而闻名的村田莲尔至今已经发行超过 30 本同人志，满打满算 TONY 同人志的数量只有前者的一半，但从流传度和读者数量而言，显然还是 TONY 更胜一筹。自 2002 年冬天的 C63 上以 T2 ART WORKS 的名义正式推出首部『RO』同人志『カプリモン vol.1』后，TONY 从未间断地参加了之后的 15 届 Comiket，以及台湾地区的 4 届 FF。

TONY 选择同人志题材的视角独到，且深谙读者的需求，漫画并不是他的强项，作品往往通过插画和漫画的结合来实现取长补短，观赏性和实用度俱佳，因此他所到之处摊位前永远排着上百米的长队，所有同人志常常在几个小时内就被抢购一空，通过通贩渠道销售的本子其中有不少远渡重洋来到香港和内地，成为很多有钱 Fans 炫耀自己家底的收藏品。虽然近年来越来越多的新锐画师在 Comiket 上风光无限，超越了 TONY，但对大多数同人志轻度爱好者而言，TONY 的本子是否流出，才是这一届 Comiket 能否宣告圆满结束的标志。

以插画师身份出现的 TONY 一直容易被世人所忽略，实际上就像笔者在前文中提到的，TONY 出道时的角色应该叫插画师，其次才是原画师。在 Galgame 还被叫做 Hgame，同人志资源也难觅踪影的岁月里，TONY 的作品被大量地介绍给国内的爱好者们认识所通过的渠道正是插画。笔者作为最早一批在国内为 TONY 神教布道的人，曾经以“『电击姬』封面画师”的名义推荐了 TONY 的作品，一些零星的杂志扫图，大多为网友自创的壁纸，不完整的游戏 CG，完全不知道应该怎么命名的同人志就是当年笔者拥有的全部布教素材。后来逐渐有人着手整理 TONY 作品系谱，发布 TONY 全集，加上 Comiket 的知名度逐年提升，同人志下载的途径也越发便捷，后来还出现了完整的画集扫描本。就这样 TONY 的插画作品被分门别类打上标签，有的归入同人志，有的归入游戏原画，有的归入历年的画集。

可以说 TONY 作品在国内的传播过程，既是国人熟悉这位大神的一个认知过程，也是很多年轻的动漫爱好者们了解学习日本同人文化、动漫出版物、美少女游戏、资源下载和管理等很多学问的一个成长经历。这些年轻人里也包括笔者自己，可以说喜爱 TONY 的原因之一就是，TONY 就像一个放大镜，透过他，让我看到了一个更广阔、更丰富多彩的世界，而一旦进入了这个世界，TONY 就不再是世界的全部，而成为了其中的一部分，同其它许许多多的人物、作品、事件一样，都值得我继续关注。但作为某种原点，TONY 在身为忠实拥趸的我的心目中的地位是不可动摇的。

输入一级标题

2008–2010：后记

两年多以前，这本杂志新创刊的时候，第一期上就出现了 TONY 的介绍，封面用的也是 TONY 的作品，当时一篇小小的东鳞西爪的短文拉开了绘师栏目的序幕，自笔者接手这个专栏至今不知不觉已经过去两年了。当这一期的题材确定为 TONY 的时候，一种回归原点的亲切感油然而生，或许可以用“第一号本命文”来形容笔者此刻的心境吧，也正因为是本命文，于是难免笔下跑起了火车。作为国内知名度最高的日本画师之一，真正熟悉 TONY 的人却并不多，在各类繁杂凌乱的介绍资料里，模糊不清的地方比比皆是。如果说 TONY 是一门学问的话，我想我可以扮演学者的角色来梳理这些混沌不清的部分，来还原一个最最真实的“色神”TONY。

我把 TONY 神化，他是只属于我的国度的神。或许他也能成为你的国度里的神。▲



▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 /Eno

一切发生在国庆长假后的第一天——
jedi：最近 nico 有什么可写的么？
Eno：大丈夫だ、問題ない。（突然）
jedi：……………………
（五分钟后）
jedi：一番いいのを頼む。
Eno：把握！（綺羅星★）
↑于是这个栏目便诞生了。

每月介绍当月 nico 动流行，值得注目的新人和值得一看的有趣动画都将有所覆盖，一定会让 nico 厨进阶者的你亲切感满满哦！

Nico流行！人气活跃中的 Enoch 大丈夫だ、問題ない





6 月 23 日在 nico 动上传的 PS3/Xbox360 平台游戏『El Shaddai – エルシャダイ –』宣传片（sm11157453）在最初并没有获得过多注意，直到九月份才开始备受瞩目。宣传片中，一开始路西法（ルシフェル）有点装 B 又有点深沉的介绍，主角“他”72 个名字的数字性，以及纷繁复杂的设定都让人充满了好奇。不过成为话题关键的还是游戏标题之后，路西法询问主角 Enoch“そんな装備で大丈夫か？”（你那装备没事吗？），Enoch 一脸自信地回答“大丈夫だ、問題ない”（没事、没问题），然后便纵身跃下，来到地面，却在之后面对敌人时被迅速秒杀得没有还手之力，身上的装备也抵御不住攻击而变得破破烂烂。这时画面停顿跳出菜单，天音闪现：“神说…你的命运不应在此终止”（神は言っている、ここで死ぬ定めではないと…），随即画面便倒转回到了最初游戏标题的部分——竟然公开地开金手指来了个 Take2！这次面对路西法“你那装备没事吗？”的询问时，Enoch 一脸什么都没发生过一样地说出“拜托给我最好的装备”（一番いいのを頼む）。本来在 3D 设计下的确是个金发帅男的 Enoch，却因为那张极为写实反而让人有些想扁他的脸，而更加充满吐槽与笑点。以上三句经典台词，也在 nico 动迅速蔓延开来，被赋予了更多的涵义与使用场合。





除了台词作为经典句红起来外，在短短的广告中的音声更是被拿来作为素材，由相关职人创造的无数音 MAD 也是齐齐上榜，人气居高不下。最初的音 MAD 元凶为 9 月 7 日投稿的『危険なイーノック』（sm12029638），节奏感和中毒性极强的音乐加上无限 LOOP 简直就是犯规！之后『The Man With The Best Armor』（sm12128936）、『そんな Bad Apple!! で大丈夫か？』（sm12308635）等音 mad 都在稍微调整了对话内容的基础上，配合了音乐的节奏和旋律，中毒性颇高；9 月 22 日投稿的『はじめてのチュウなんだが大丈夫か？』（sm12191046）更是迅速破了百万再生成为音 MAD 类别内的奇迹，而抚子名曲『そんな恋愛サーキュレーションで大丈夫か？』（sm12164104）也有望紧随其后，甚至还有ほぼ日 P 制作的初音与 VYI 的原创曲『大丈夫だ　問題ない』（sm12414080）。将原宣传片拍成真人版的有识之士也应景出现。无论元捏他的生命力还是衍生的层出不穷，『El Shaddai – エルシャダイ –』相关都是九月到十月份最火的一个系列。

不过说到游戏本体，虽为 2011 年春季发售，但现在就早早这样被作为捏他来看待真的没问题吗？（笑）当然相信游戏自身也会有很高素质和可玩性，并且带来更多的相关捏他和乐子吧。除此之外，值得一提还有配路西法的声优竹内良太在此前可谓名不见经传，但随着在 nico 动相关衍生的走红他也更为人所知，并且渐渐让人期待起他今后的发展。他本人也很乐于看『El Shaddai – エルシャダイ –』的衍生作品，有些作品他也很中意呢（笑）。

Nico推荐!

MMD界期待的玄人

わかむらP







那个在IM@S领域活跃的神人——**わかむら**P开始进军MMD的世界了！当然，即便是以往对IM@S的世界不熟悉、不清楚**わかむら**P的人，在看到他最近高质量的MMD投稿时相信也会被彻底折服。最初他于9月17日投稿第一弹『**モノクロ∞ブルースカイ**』（sm12131560，原曲：**のぼる**↑P），比较强调本家PV氛围的演出虽然并没有获得轰动性的关注，但也已经表现了出色的制作力。之后选用了八王子P的原曲，9月26日投稿的『**初音ミク－エレクトリック・ラブ** MMDPV』（sm12234304）中，七色的映象世界将音乐本身悠扬而自由的氛围展现得淋漓尽致，画面中仿佛很享受风的触感的初音也活灵活现，仿佛有生命一般炫目而令人感动。

在截稿前最新作『初音ミク－Sweet Devil MMDPV』（sm12392042，原曲同样为八王子P）于10月11日投稿，与投稿率的频繁相反，映象的完成度和冲击力依然让人惊叹。紫色的色调、和前作不同带有小恶魔感的初音，眼神之间所透露出的狡黠与可爱让人欲罢不能。从堆积的电视屏幕中映出来的演出设计，让人在感叹其技术力的同时也不免要佩服其构思的巧妙。而关键的舞蹈设计上，虽然动作并不复杂，但细微的节奏感和灵动的味道都让人欲罢不能，猫化的动作也备显可爱。**わかむら**P自述，在自己的MMD PV中尽量注意“不将初音过分地人类化”，因而在充满动态感之余，细小之处强调电子感的用心也是**わかむら**P的MMD作品的魅力所在吧。









伪素人真pro的犯行

幻想万華鏡



9月19日，在例大祭SP参展的同人社团“满福神社”以五百日元的价格颁布了PV作品『幻想万華鏡』。由于在这之前的宣传并没有很惹眼，因而直到9月22日，直到有购买者将这个PV上传到nico动上以后，才让无数nico厨东方厨为之深深折服。之后由于反复被上传被删除的次数过多，而画质也参差不齐，因而笔者在此尤为推荐较高画质的HD（sm12272577）和FHD（sm12297558）两版。短短一分半钟，即便你不是东方厨也一定会为之折服——漂亮耐看的人设，精致美丽的背景，作画的安定感与动作的自然感怎么看怎么像出自职业人士之手，音乐『**色は匂へど　散りぬるを**』（原曲：**神々が恋した**幻想郷）的作词编曲与演唱上都完成度颇高，而配合音乐所做的动画演出也在出色地将角色融入的同时，又兼顾了整体氛围，张弛有度。尤为值得一提的是后半的战斗部分，1:16处灵梦的段落所带来的瞬间的震撼也将手绘2D中的精髓予以展现，动作的张力令人称赞。

虽然本作并非直接投稿至nico动，而是作为同人作品发售，但通过之后的上传得知这个作品的nico厨不占少数。在感叹同人作品如今的素质之高甚至没准超过官方公式（正逢**アニメ**店長×东方Project的企划，所以不乏拿二者比较之人）的同时，对于制作社团的认真耐心和高技术表示惊叹的视听者更是不计其数。可谓从其中能感受到一种真诚的“爱”的PV作品。





人气翻唱歌手バルシェ mini album 主打 Myself







随着 nico 动系翻唱歌手的走红，相关 CD 也跟着层出不穷。虽然他们迈入商业开始参加相关活动已经不是什么稀罕事情，但能像这次**バルシェ**的 mini album『storyteller』一般有着极高素质的 CD 还是为数不多。之前三月发售的『valuable sheaves』中半数以上是 VOCALOID 等翻唱歌曲，其中已经收录了一曲由流星 P（minato）创作的新曲『crash!』，于是那次的伏笔便带来了这次几乎由 minato 包办的原创 CD。以『storyteller』为标题，讲述了七个故事，时而暗黑时而温情时而和风，在**バルシェ**延展度极高的歌声中表现出了各自或优雅或帅气的氛围，整体的完成度和耐听度都相当之高，可谓 nico 动关联商业 CD 中数一数二的好碟。除了 minato 主要担当作曲外，本碟中『doubt』一曲由同为 VOCALOID 名 P 的 doriko 所写，而**バルシェ**本人也参加了本碟中不少歌词的创作。minato 曾表示，"这张 CD 的音乐是写给**バルシェ**的音乐"——因而对于听者而言，稍稍摆脱以往对于**バルシェ**野生 Ren 的固定印象，以不同的视角来欣赏这张 CD 也许能发现更为广阔的世界哦。另外在 nico 动上还可以欣赏到本碟中『Myself』一曲的完整版和 PV（1285083366），帅气的气场值得注目！



VOCALOID 的文学新秀 ぬ一与他的月光食堂



10 月 12 日，由自称**ぬ**一的 VOCALOID P 新人投稿的『月光食堂』（nm12411212）引起了大量 VOCALOID 厨的注目。像绘本一样的配图，世界观奇妙的歌词，独特的初音的声音所演绎出的温柔而又静谧的世界……仿佛枕边的绘本文学一般，能将听者迅速吸入其自身的独特世界。而音乐本身所层层重叠的富有厚度和立体感的声音，也为旋律自身的优雅增添了几分神秘，音压的强度与气场相辅相成，作为"处女作"而言真的是无可挑剔的高完成度。但对于**ぬ**一的真身，同样在 VOCALOID 厨之间引起了一些波澜，不少人怀疑他是之前因为某事件而趋向隐退的某 VOCALOID 名 P。关于这个猜测，虽然音乐氛围上的确有些许相似，但出于对两位 P 的尊重，目前还是出于礼仪的考虑，予以否认比较合乎情理。

当然，无论是彻底的新人还是某 P 的复出，『月光食堂』的人气与毋庸置疑的强大音乐气场，还是值得 nico 厨与 VOCALOID 厨关注的。

与众不同的3DPV　CORRUPTIONGARDEN

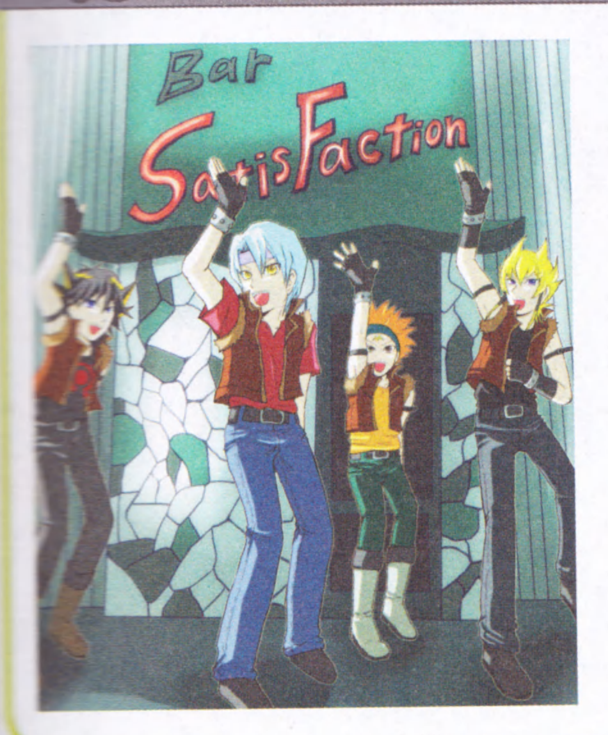
在大多数PV师都运用MMD来制作VOCALOID相关的3D PV时，IKEDA投稿的巡音的PV『CORRUPTIONGARDEN』（sm12284787，原曲作者：Caz）着实给观众带来了一种视觉上与心灵上的震撼。

擅长运用3DCG软件Shade的IKEDA，在投稿此作之前便在3DCG制作圈内颇有些名气，而他对Shade炉火纯青的运用更是将软件的性能发挥到了极致——于是我们也不用为之后PV公开所带来的轰动感到奇怪了。

除了精度极高的3D画面之外，被纳入短短四分钟的宇宙、机战、姐妹的多个元素相辅相成，构筑出了一个仿若商业3D动画电影大片一般的强烈气场，让人在怀疑作者是否是职业人士的同时，更是感叹nico动这一平台的藏龙卧虎。在带有摇滚与帅气之感的音乐之下，画面的魄力与那种细微的与2D截然不同的独特美感，都让人忍不住更加期待今后IKEDA在巡音3D计划方面的新作。



惊异的结局！？　また君に番号を聞けなかった



熟悉nico动的同好对**ゴールデンボンバー**这个组合一定不会陌生。俗称“金爆”的他们，组合四人都有着十足的V系BAND的扮相和氛围，但实际上除了主唱之外的三个成员乐器演奏完全只是摆摆样子，但也因为这个组合在PV、LIVE中极为奔放的表现，和说实话有点蹩脚但槽点十足的舞蹈，而在nico动上有着十足的话题性。继之前在Ranking常年上榜居高不下的『**女々しくて**』（娘娘腔，nm10435439）之后，此次的新曲『**また君に番号を聞けなかった**』（我又没问你的电话号码，so12129600）的剧情版PV整体的构成便处处充满了笑点，最后的结尾更是意料之外情理之中！而主唱鬼龙院翔在副歌段奇妙的动作再次促成了弹幕点，后半满载灵魂的呐喊也让人忍不住对他的功力产生敬佩之感呢！作为相当nico向的一个PV，在nico动视听者的关怀下也变得更加有趣，为了最后的结局也请一定要在nico上伴着弹幕看一次哦！





Nico News!　越来越多的动画加入nico动配信！？但海外用户却只能兴叹！



在尝过夏番不少动画通过nico动配信而获得不错人气的甜头之后，秋番中更多的动画加入了nico配信的行列。通常晚电视台播放一周，而免费配信的时长也通常有限（之后转为付费观看），但对于日本的“地方民”（东京等大城市之外的地区居民）而言已经是个大喜讯——毕竟因居住地域不同，很多地方居民并无法观看到当季热播的动画。而即便可以观看电视台版，在一周后在nico上和大家一边吐槽一边复习一遍也很助于发掘新的笑点和乐趣，因而nico动的动画配信可谓双赢。

秋季的nico动的新番配信数目已经达到了七部，可以预见今后nico动与新番的联动势必会越来越紧密呢！但可惜从夏番开播几话之后，本身同样能访问视听的海外观众被nico动无情地拒绝，现在从国外IP（起码笔者所在的大陆IP）无法访问nico动官方上传的新番动画。对海外的动画fans而言，多少有些可惜。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：RiE
出自『Dying in Circle』（U235 核燃动力）
http://u-235.blogbus.com/

在上一个 EP 发售了 8 个月后，龙骑士 07 一如既往地为大家带来了『海猫鸣泣之时』的第 7 个 EP。在上一个 EP 中，成为 GM 的战人虽然抵达了真相，但仍然无法唤回自己心爱的贝阿朵，甚至还在推理战中落败，被困在了逻辑错误的无限迷局之中。幸好贝阿朵最终找回了自己的记忆，用完美无缺的密室之谜击败了绘梨花的推理，救出了心爱的战人。游戏以贝阿朵一方的胜利而告终，然而，观看了整个游戏进程的缘寿却清楚这并不是她所寻求的真实。另外一边，在非人者的世界中，贝伦正准备在棋盘上为自己曾经的主人，观剧之魔女费萨丽奴演出自己心中的答案。在这之前，她还需要几个新的棋子……早已为观众所熟悉的六轩岛魔女幻想物语，这一次以略微不同的方式拉开了帷幕。

Requiem of The Golden Witch

黄金魔女的镇魂歌

详细解读『海猫鸣泣之时』EP7

■文／小麦（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）



序 1 Episode 07

杀人方法，不在场证明，所有的一切迹象都显示凶手是家中的女仆——尽管在场的任何人都清楚女仆对收养她的老爷感恩戴德，绝不可能是杀害主人的凶手。但是动机，WHY DONE IT，对于现今的推理小说来说早就变成最不重要的要素了。天界大法庭的审问官挥手让人逮捕在角落里蜷缩发抖的女仆。但是，偏偏有人并不这么觉得。就在女仆即将被逮捕的瞬间，忽然闯进现场的一名蓝衣男子，用红字挡下了正要抓捕女仆的人们。

“范达因二十戒，第十一则，禁止推理小说中用仆人作为凶手！”

男人的名字是威拉德，原 SSVD 主席异端审问官，人们都称呼他为威尔，或是那个只有主席审问官才能拥有的称号：“魔术师狩猎者莱特”。对他来说，不重视动机的推理，无异于没有心灵



的生命。对现状的不满让他不久前提出了辞呈，而这并不能阻止他路见不平，将自己的理念贯彻到底。——然而此时的他，并没有意识到自己即将被卷入一桩彻底“失去了心”的事件中。

（注：威尔的全名是威拉德·H·莱特，美国推理小说家范达因的原名。他所撰写的『推理小说二十条守则』影响甚广。而威尔所属的特殊机关 SSVD，则也指的是范达因（S. S. Van Dine））

序 2 Episode 07

1986 年，右代宫理御 19 岁的时候，爷爷金藏忽然心血来潮，在一家人团聚召开家族会议时给自己当年的恋人贝阿朵利切举办了一场葬礼。

棺材里空无一人，只有埋在黄金玫瑰当中的一本书，上面写着“献给深爱的贝阿朵，1986 年 10 月 5 日”。金藏痛哭流涕，而正在六轩岛上召开家族会议的子女们也都陪在他身旁，和谐的气氛让人完全无法想象，在另一个世界的碎片中，这一家人将会遭遇怎样的惨剧。

——没错。这并不是观众们所熟知的六轩岛：原本在此时早已死去的金藏居然还健在，贝阿朵利切也只是 30 年前将黄金赐给金藏的恩人，而不是掌控六轩岛之夜的魔女。最为突兀的，则是藏臼和夏妃的长子：右代宫理御的存在。披着金色长发的他，是金藏亲自指定的次任当主。明年，也就是他 20 岁成人之时，他手上代表次任当主的银戒指，将会换成那个刻有片翼之鹫，象征着右代宫家最高权力的当主戒指。

温文尔雅的他，早就清楚了自己身上的重任，并且时刻都在为成为称职的当主而努力修习——直到葬礼途中，一个名叫威尔的男人忽然



出现在了他的面前。

（注：右代宫理御（RION），这个角色的性别在游戏中故意没有给出任何的明确说明，在这里为了叙述便利使用“他”）

第一章 棋局的开始 Episode 07

贝阿朵利切和战人取得了游戏的胜利。现在的棋盘，只是奇迹之魔女贝伦用来给自己的主人费萨丽奴演示答案用的道具而已。贝伦找到了原本已经递上辞呈的威尔，带他来到了理御的面前。并且让他们去找出一个谜题的答案——是谁杀了魔女贝阿朵利切。这就是她为他们布置的游戏，而这个游戏的名称就是——黄金魔女的镇魂歌。

这个礼拜堂已经被从时空漩涡中隔离开来。不完成魔女的游戏就无法出去。清楚这一点的威尔，只能一边对稀里糊涂的理御解释魔女的存在，一边拉着他在礼拜堂里四处找人询问。试图找出这个存在着理御的世界，和之前他所见过其他世界碎片的差异之根源所在，以及魔女所想要的答案。



最初的线索是今天开始忽然声称自己杀死了贝阿朵的楼座。经过询问，威尔得知楼座所说的就是在EP3中曾经提及的，20年前失足坠下山崖摔死的金发少女。当时楼座只敢把事情告诉源次，源次表示自己会去处理。接下来她就一直胆战心惊地等待父亲的惩罚，然而金藏在那之后，只是一如既往地把自己锁在房间里，仿佛对此置若罔闻。（注：为了叙述便利，之后就将这个贝阿朵称为小贝阿朵）



从年龄上考虑，楼座所见到的少女显然不可能是传说中30年前赐予金藏的女性，众人推测她可能是真正的贝阿朵的女儿。威尔决定和金藏会面，向他当面询问当年和贝阿朵的过去。为此，贝伦给了他“观剧者权限”，让他能够查看不同时空中的情报。

威尔出门时遇见了纱音。经过询问，他得知纱音听说过森林之魔女贝阿朵的传说。这与理御所在的世界是存在矛盾的。威尔意识到这是因为贝伦把不同世界的碎片串联在了一起的结果：各种世界里的可能性都同时存在着。然而当他提出要求想让纱音把嘉音也叫来，对两人同时进行询问时，纱音脸上的笑容僵硬了。表示自己的“命令权者”给自己下达了命令，不能答应这个要求。



威尔试图用“让她观剧”的力量来威胁她，尽管纱音回答实在想要的话是可以实现，但是威尔感觉到了这个回答的后面藏着的某种让人不安的陷阱，还是放弃了这个要求。

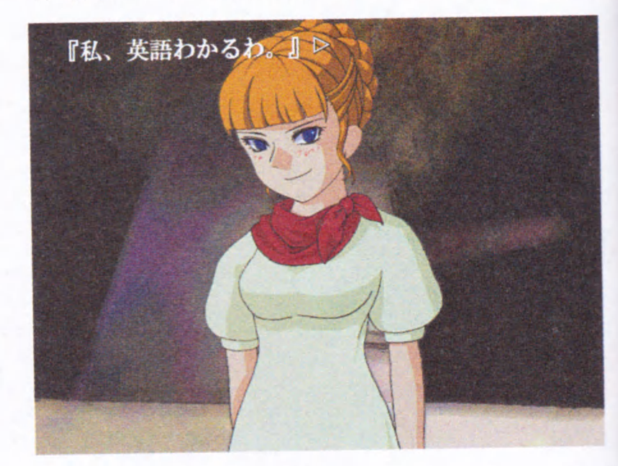
威尔和金藏见面，谈起了自己对小贝阿朵的推理。他认为，小贝阿朵是金藏和30年前赐予他黄金的贝阿朵生下的孩子。熊泽婆婆也出来作证，当时自己确实负责照顾九羽鸟庵中的小贝阿朵，金藏也时常出入其中。在失去了最初的贝阿朵之后，金藏就把长得和母亲一模一样的小贝阿朵看作是贝阿朵的转世加以疼爱。在其他人的眼中，这份爱或许只是一个狂人的妄想，但是威尔却理解了它，认可了金藏所相信的梦幻。大为感动的金藏认定威尔是上天派来让他为贝阿朵赎罪的使者，和威尔进行握手。威尔手中的观剧力量发出了金藏无法看见的光芒。下一个瞬间，30年前的景象出现在了威尔和理御的眼前——那是右代宫金藏和贝阿朵利切初次相遇的瞬间。

第三章 异邦的魔女 Episode 07

1944年，时年40余岁的金藏最迫切的梦想，就是战死沙场。他并不是一个热衷于粉身碎骨报效国家的爱国者。恰恰相反，自从20年前因为多指症而被莫名其妙地选为右代宫家的当主之后，他就对自己提线人偶一般的无聊生活失去了兴趣，支撑他的只有酒和外国传来的书籍。不知不觉已经生儿育女的他，仍然没有任何活着的目标。当时战况逐渐恶化，决战迫近日本本土，金藏发现了斩断自己身上锁链的唯一办法——在战场上结束自己的一生，因此他毅然加入了军队。

不知该说是幸运还是不幸。一心求死的金藏并没有被派上最前线，而是被派到了一个荒无人烟的潜水艇基地——六轩岛上。当时全日本的潜水艇早已所剩无几，敌军也就根本不屑于袭击这种空有虚名的潜水艇基地。金藏所能做的，只有如同行尸走肉一般茫然地在这座荒岛上等待不知何时才会来临的死神。

某一天，一艘来自意大利的潜艇开进了六轩岛的港口。平时因为爱看外国书而知晓英语的



金藏被上级山本指挥官指派去做翻译。而金藏做梦也没有想到的是，从潜艇中走出、操着一口流利的英语向他打招呼的，居然是一个美丽的金发女子。她的名字是贝阿朵利切・卡斯提利奥妮。

经过交谈金藏得知，这艘潜艇来自萨罗共和国。萨罗共和国是意大利在二战中投降之后，墨索里尼在希特勒的支持下于意大利北部建立的法西斯政权。这艘潜艇原本是护送着某位高官为了机密任务而来，但中途遭遇水雷，舰长以及高官等人都不幸遇难。而唯一会说英文的贝阿朵利切虽然是高官的女儿，但是就连她也不明白父亲是为何而来，只能暂时和其他幸存的船员一起暂时驻留在六轩岛。作为唯一能与贝阿朵利切沟通的日本人，金藏很快成为了她的好友。类似的名家出身和禁锢的生活经历让他们两人有了更多的共同语言。贝阿朵利切让金藏亲近地称呼自己为碧切（注：以下对她统一使用这个名字称呼）。在和她的沟通中，金藏逐渐发现了生活的意义。

两个星期过去了，因为本土的情势紧迫，原本要来接他们回国的船一直不见踪影，而他们开来的潜水艇因为负伤惨重，眼看就要逐渐沉没了。意大利人们不得不将他们一直不愿意在日本人面前展示的货物从潜水艇中运出。在货物上岸的一刻，所有人都被炫目的光彩震惊了——箱子里面藏着的，居然是重达 10 吨的金块。原来，这次航行的任务是将金块藏匿在日本，等几年之后情势好转再为萨罗共和国光复壮大而使用。意大利士兵们要求日本人不要上报上级，以免日本政府转告现在的意大利政府。而这个要求也同样意味着缺乏船只的六轩岛无法向上级申请支援来把黄金运到别的地方去，眼下最可行的方法就是把黄金全部藏在六轩岛。然而就在谈判当中，日本一方的山本指挥官财迷心窍，狮子大开口索要四成的黄金，并且威逼意大利人第二天中午给出答复，谈判因此不欢而散。

回到住处，意大利人经过一番争论，决定选择最为极端的手段：趁日本人不备发动攻击。六轩岛虽然是日军基地，但军心涣散，能参加战斗的士兵也寥寥无几，如果突袭就有取胜的可能。他们对祖国交给自己的任务是那样的忠诚，然而他们显然低估了人心的贪婪和险恶。就在他们还在为这样是否人道而犹豫之时，房间门忽然打开一条缝，一发手榴弹滚了进来——日本人抢在他们之前下手了。所幸这是一枚哑弹，双方立刻开始了激烈混乱的枪战。听见枪声，金藏的第一反应就是去寻找碧切。一直向往着的死亡终于来到面前的时刻，他感到了恐惧——因为他已经有了想要守护的心爱之人。当他跨过遍地的尸体，来到碧切面前时，他看见自己的长官山本正挟持着贝阿朵做人质，干掉了最后一个意大利军人。金藏请求山本放开碧切，然而山本反而怀疑金藏给意大利人通风报信。愤怒疯狂的山本将碧切推倒在地，用枪口对准了她，碧切绝望地闭上了双眼。

枪声响了，是金藏开枪击毙了自己的长官。



六轩岛回复了寂静，遍地的尸体中，金藏和碧切仿佛成了这个世界上仅存的两人。事已至此，碧切恳求金藏陪伴她，直到接她回国的船出现为止。然而金藏清楚地知道，如果碧切被送回国，肯定只有死路一条。他将碧切抱起，登上了小船。他只能实现碧切请求的一半——他可以带她走，陪伴她，但却不是直到她被船接走，而是要到永远，到这个世界的尽头。

第三章 生与死 Episode 07

金藏和碧切的幸福并没有持续太久。逃离六轩岛后，金藏用带出来的一小部分黄金买通了新岛上的某个医生让他为碧切治疗——这个医生从此和金藏结下了深厚的友谊，也就是观众所熟知的南条大夫。在那之后，碧切被送到了金藏在小田原的本家的某个别墅里隐居，后来在生下小贝阿朵的时候难产死去。而用母亲的死换来的生命——也就是小贝阿朵，则被痛苦的金藏一厢情愿地认做是碧切的转世。他利用碧切带来的黄金，很快建筑起了自己的辉煌事业。谁也不会想到，右代宫家的家纹片翼之鹫，其实正是因为黄金上的萨罗共和国的大鹫形国徽，在黄金铸造时因为机械问题只印上了半边所致。

看到这里，两代贝阿朵的生死都已经有了答案，但威尔的探索还没有完结——他还要找出作为魔女传说而存在的贝阿朵的秘密。下一个询问的对象是真里亚。真里亚向他展示了自己作为魔女创造出来的世界：从小就没有见过爸爸的真里亚，擅自把自己的诞生解释成了圣女的怀胎，自己名字的发音“玛丽亚”更让她确定了自己的推论，从此她就开始创造自己想象中的世界。终于有一天，她心目中的魔女贝阿朵出现在了她的面前，为她展示了从虚无中变出糖果的魔法。这就是作为怪谈而存在的贝阿朵的、乃至真里亚心中整个魔法体系的诞生。关于真里亚创造新世界的叙述，让治和朱志香有着不同的理解。想到平时真里亚一旦听见人否定贝阿朵存在时就会变得暴躁怪异的情景，他们猜想真里亚可能是因为太过孤独，才学习黑魔法相关的知识，用来创造自己理想中的魔女。

不过说到魔女，朱志香提起了另外一桩事情。之前六轩岛的仆人中盛传晚上 2 点贝阿朵会在贵宾室出现，不信这个邪的朱志香在一个风雨交加的夜晚借了万能钥匙，把自己关在贵宾室里头。只见床边的桌子上摆着一个小法国娃娃，还有巧克力和蛋糕，仿佛像是给娃娃的祭品一般。就在 2 点到来之时，房间中的电话忽然响起。朱志香接起电话，居然是真里亚打给贝阿朵的，真里亚在电话中开始唱歌，整个房间的灯光随之熄灭。稍等片刻电力恢复之时，娃娃早已从封闭的房间里消失得无影无踪。事后问起真里亚时，真里亚则回答完全没有这么一回事。这奇异的事件让威尔不由得联想到这是否是仆人们串通所为，为了让魔女贝阿朵的传说被更多的人所相信。



毫无疑问的，朱志香所说的这个世界也与理御的世界不同。理御的世界里，大人吓唬小孩的借口并不是魔女贝阿朵利切，而是森林中的狼。同样，在理御的世界中，亲人们聚餐时缘寿坐在朱志香的左边，而在朱志香的记忆中，缘寿坐在自己右边——这就是排除了理御的座位的结果。各个世界记忆的重叠让朱志香和理御都感到困惑不解，但是威尔明白自己需要的线索都已经集齐了，他开始解释自己的推理。

首先，贝伦的问题“是谁杀了魔女贝阿朵利切”，这里所指的并不是碧切或是她的女儿小贝阿朵，而是出现在 1986 年，也就是之前几个 EP 发生时间里的贝阿朵。在讨论是谁杀死了贝阿朵之前，首先要弄清楚贝阿朵是如何诞生的。综合之前获得的情报，威尔认为真里亚辨别他人的方式更多是根据内在，而不是外貌。例如楼座对她发火时，她就因为妈妈的剧变而认为是黑魔女控制了妈妈。因此就算外貌是同一个人，如果让真里亚看见了不一样的内心，真里亚也会认为他是不同的人。而当某个人因为同情而扮成魔女出现在真里亚的面前，满足她的幻想的一刻，就是这个意义上的贝阿朵诞生的瞬间。

那么接下来，“如何杀死贝阿朵”就同样可以理解了，威尔分析道。杀死贝阿朵的可能性有两种，一种是从根本上断绝魔女贝阿朵出现的可能性，这种意义上，杀死贝阿朵的凶手就是理御。因为在他存在的世界当中，根本就没有魔女贝阿朵这个概念。理御的诞生就意味着贝阿朵的死。这个凭空跑出来的右代宫理御的身份，只有一种合理、但是让人难以置信的解释——理御是金藏和女儿小贝阿朵的孩子，也即是 19 年前，曾经被夏妃所摒弃的那个婴儿。自己的父母居然不是藏臼夫妇，而是爷爷和他的亲生女儿，这个冲击性的事实让理御无法接受，然而贝伦愉悦的表情无疑验证了这个扭曲的推理的真实性。贝伦进一步补充说明，在绝大多数的世界中，理御都无法被夏妃接受，最终因为抱着他的仆人失足而摔下山崖，而只有 257 万 8917 分之一的概率当中，他会被夏妃作为自己的孩子养大。最终得到“理御”这个名字，乃至金藏亲自赐予的次任当主地位。贝伦正是为了嘲笑他的命运，而将这个世界中对自己的身份一无所知的他拐进了游戏当中。



理御艰难地接受了残酷的真相，他鼓起勇气想要看看自己在其他的世界，也就是摔下山崖之后的命运。威尔所说的“杀死魔女贝阿朵利切”的另一种可能性，则正是在其他世界中的。只有在真里亚面前扮演贝阿朵，从而将她创造出来的那个人，才能亲自杀死这个概念。一切线索都已经集齐，寂静的礼拜堂中响起了脚步声，来人正是威尔特意叫到礼拜堂来的真凶。威尔举起手指，念出那个人的名字。

第四章 新的生活 Episode 07

空旷的剧场中灯火通明，一名全身雪白的少女伫立在耀眼的聚光灯下，她的名字是库雷尔。她是为贝伦朗读故事的朗读者，同时也是故事本身的象征，更是幕后真凶的具现化。在双子恶魔的簇拥之中她缓缓张开口，开始诉说时间铅幕后面的故事。

（注：库雷尔的名字クレル・ヴォーブ・ベルナルドゥス，取自神曲中的圣贝纳尔多（Bernard of Clairvaux），在神曲天堂篇末尾出现的但丁的新引路人。）

1976年4月，一个孩子从福音之家被派到右代宫家做佣人。令旁人无法理解的是，这个小佣人的年龄实在太小了，看起来还不到10岁。他每天的工作就是陪当时刚上小学的朱志香一起上课，只在周末才进行一些家事。这不光引起了其他佣人的猜疑，就连夏妃也感到困惑。她单方面地猜测这或许是金藏对孤独的朱志香的某种婉转的关怀方式，便接受了这个孩子。

孩子的姓是安田，因此被大家称呼为小安。他自己并没有关于父母的印象，然而台下的观众——理御则再清楚不过，台上的小安正是另一个世界当中的自己。在仆人失足摔下山崖后，他被赶来的源次和南条医生救活。源次知道金藏曾经失去理智对亲生女儿出手，因此担心理御被养大之后可能又会遭遇相同的悲惨命运，便暗中将理御托付给福音之家抚养。但与此同时，源次也希望有朝一日能让金藏和理御重新团聚，就在理御长到十岁左右的时候，让福音之家把理御送回岛上做仆人。为了防止有人联想到当时的婴儿，还特意把他的年龄说小了三岁，所幸理御身材瘦小，并没有引起任何人的怀疑。(注:"小安(ヤス)"这个称呼是在向日本推理AVG的元祖级作品『波多比亚连续杀人事件』中的犯人名致敬。)

虽然小安并不用做太多的家务，但是因为年纪实在太小，他还是经常因为弄丢东西之类的事情而遭到前辈们的欺负。关怀他的人只有纱音和熊泽婆婆。和他同住在一间房间里的纱音，总是在他沮丧的时候鼓励他，而熊泽婆婆则用各种各样的故事来逗小安开心。当她给小安讲述六轩岛上古老的恶灵传说时，小安结合自己听说的贝阿朵的故事，想象出了魔女贝阿朵利切这个概念，认为自己平时把东西搞丢，都是因为魔女贝阿朵在搞鬼。有一天，小安又把打扫用的小扫帚搞丢了。他四处寻找，却发现小扫帚仿佛长了翅膀似的，眼看着就要拿到的时候，就立马消失，出现在其他的地方。他一直追逐小扫帚进了礼拜堂，听见四处都传来了魔女的嘲笑声。小安紧闭双眼，一个顽皮的魔女居然真的浮现在了她的面前。这个一袭红装的金发魔女，在不久的未来将以"嘎普"的名字为人所知。但在此刻，她还没有自己的名字，小安认定她就是自己想象中的贝阿朵利切，想向她要回自己的小扫帚。



以恶作剧为乐的魔女当然不可能同意，经过一番徒劳的争执之后小安只能无奈地选择放弃。他告诉魔女，小扫帚就先交给她，等哪天她想和他做朋友了再归还也行，魔女就咯咯笑着消失了。而当小安垂头丧气地走出礼拜堂时，他忽然发现原本应该被魔女夺走的小扫帚，就静静地躺在面前的地上——这或许就是同样孤单的魔女，对他发来的友好信息。

没有打开的猫箱之中，任何观众都无法说明小安刚才看见的，究竟是真正的魔女还只是他一厢情愿的幻觉——而不变的事实是，小安把魔女当成了朋友，魔女也从此走进了他的生活当中。小安能看见她时刻挂着恶作剧般的微笑，变着法子要把他的东西藏起来。但是小安在熊泽婆婆的教导下，学会了把小东西用绳子拴在身上的办法——正如恶灵害怕蜘蛛丝的传说一般。从那以后，魔女再也没有办法拿走小安的东西了。尽管这显然只是熊泽婆婆教育小孩子的手段，但对于年幼的小安来说，这正让他相信了魔女和魔法的存在。

熊泽婆婆的一个不为人知的爱好是阅读推理小说，闲暇时她就把故事说给小安听，和他玩推理游戏，这培养起了小安对推理的兴趣。他开始寻找各种推理小说来看，其中，阿加莎·克里斯蒂的『无人生还』让他倍感亲切，那个故事仿佛就是发生在六轩岛上的事情一般。就在这时，魔女出现在了他的身后，在魔女看来，推理小说和幻想小说就只有一线之隔，如果推理小说没有了结尾的揭密，那就与魔女犯案的幻想小说无异。若是把这部小说的结尾撕掉，那书中的U·N·欧文也就可以算是一名魔女了。小安觉得这个想法颇为有趣，就提出和魔女进行较量，看自己能不能推理出真相。尽管这第一次推理大战最后以小安的失败告终，但在那之后，小安更加执着地

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：RiE
出自『Dying in Circle』(U235 核燃动力)
http://u-235.blogbus.com/



钻进了推理小说的世界当中。

第五章 成为贝阿朵利切之人 Episode 07

时间一天天过去，六轩岛上的人员流动相当频繁，之前的前辈仆人们大多离开了，小安不知不觉成为了前辈。新来的女仆明日音和钟音两人办起事情来毛手毛脚，让小安看着很是恼火。某一次他又看见两人在打扫时把钥匙串乱丢，他忽然冒出了一个想法，想要整治这两人一次。就在这个念头出现的瞬间，魔女带着欢愉的微笑出现了。她操控小安的手使出魔法，让钥匙串中的万能钥匙跑了出来，神不知鬼不觉地藏进了钟音的柜子里。两人发现后自然是好一阵惊吓。

这一次使用魔法的经历彻底改变了小安，体验过了使用魔法的快感的他，再也不想做一个普通的仆人了，他决定要成为一个魔女。夜里，他把这个想法告诉了自己最好的朋友纱音，并且



向她告别。纱音自然完全无法理解小安在说什么，然而小安呼唤出了黄金蝴蝶，告诉她这并不是痴人说梦的妄想。随着小安的话语，整个世界为之重组。他成为了自己一直梦想的魔女贝阿朵利切，而原本的红衣魔女，则被他设定成贝阿朵昔日的朋友。他根据自己的向往创造了自己的造型——和红色的恶魔不同，她的衣装是纯洁而高贵的雪白；她害怕在镜子中映出自己真实的样貌，所以把镜子和恶灵传说中的蜘蛛丝也设定成为了自己的弱点，最后造就的魔女贝阿朵，正是舞台上的读书人库雷尔的外貌。



而醒来后的纱音，则失去了所有和小安有关的记忆。原本应该是两人居住的房间只剩下了她一人用的家具。她要去学校，要和熊泽婆婆玩推理游戏。化为魔女的小安，抹去了自己曾经留在人世上的每一丝痕迹。

就这样，纱音继续着作为一个仆人的平静，乃至稍微有些无聊的生活。有一天，她在休息时忽然发现自己来到了一座飞满黄金蝴蝶的蔷薇庭园之中，原来是小安邀请她来到魔女的世界里参加茶会。尽管纱音已经失去了对小安的记忆，但在小安的说明下，她还是把眼前的一切当成是自己的一个梦接受了，两人一起度过了一段美好的茶会时光。茶会结束后，小安说出了自己邀她来的真正目的——原来她想邀请纱音成为这个世界当中的一名魔女。但纱音婉言拒绝了，因为她已经在六轩岛上寻找到了用魔法也无法实现的奇迹——恋情。通过纱音的回忆，小安看见了纱音和右代宫家的孩子们嬉戏的场景，还看见了她和心爱的人交流推理小说的幸福一幕。那个人向纱音承诺，再过一年，他就会来接她远走高飞，让她永远告别作为仆人的生活。对于一个女人来说，这真的是任何魔法也比不上的幸福。感受到了纱音的心情之后，小安也就不再强求，而是默默地支持和祝福纱音的恋情。

然而，和纱音对幸福的憧憬相伴而来的，是残酷的试炼，纱音的王子并没有如约定的那样去迎接她。作出约定之后的那一年里，他的妈妈离开人世，父亲过早的再婚在他心中种下了对家人的仇恨。他选择了离开自己冷血的父亲，离开这个没有人性的家庭。他的名字就是——右代宫战人。他随口许下的承诺，是他六年之后的罪，而他在六年之后的回归——哪怕再早一年或是迟一年，惨剧或许都将得到避免——则让黑暗中的真凶下定了杀戮的决心。

第六章 魔女的觉醒 Episode 07

1981年，战人离家后的第一次家族聚会，也是战人原本对纱音约定来迎接她的日子。雾江抱着小缘寿上岛来了，而战人则没有出现。纱音没有灰心。在得知战人离家出走时她也曾经感到过动摇，但在小安的鼓励下，她把这看作是对自己的试炼，相信只要坚持到底，奇迹就会发生。第二年，第三年，又一次的家族聚会到了，战人还是没有踪影。纱音在心底向神祈祷，仿佛是她的祈愿被神灵听见了一般，雾江忽然告诉大家，今年战人有写信来向大家问好。这个好消息就像是最后一线光芒，出现在了纱音的眼前。

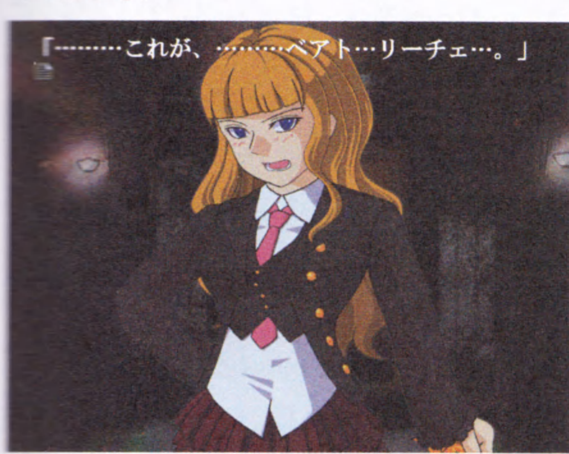


让治把战人写给各位亲戚的信分别转交给大家，然而，其中却唯独没有写给纱音的。在给其他人的信中，战人还表明自己将再也不会回到岛上。纱音最担心的事情似乎还是发生了：战人继承了父亲留弗夫的油嘴滑舌，当年的约定也只是信口说着玩，现在早就已经遗忘了。纱音因此沉入了绝望的的深渊。

看见纱音失魂落魄的样子，小安也感到了深深的内疚，毕竟是自己劝她去相信战人虚伪的承诺，自己也应当对纱音受到的伤害负责。为了弥补纱音心灵的空虚，她为纱音创造出了永不会

重逢她的弟弟嘉音。同时为了让她忘记战人，寻找新的幸福，小安还提出从纱音那里接受她对战人的所有思念和心意，等战人哪一天真的回来了，如果纱音还想与他再续前缘时，再把这份感情归还给她。纱音犹豫了许久，终于同意了。继承了纱音对战人的感情，小安把自己改变成了战人理想中的模样：像朱志香一样开朗直爽的性格，金发碧眼，还有丰满的胸部。魔女小安的形象，离将来的人们所熟悉的贝阿朵利切又更近了一步。

又是一年过去了，贝阿朵的肖像画和碑文被摆在了右代宫家中，这是金藏用来选择自己的后继者的。已经因为对贝阿朵的思念而陷入了痴狂的他，深信能解开这个碑文的人就一定是贝阿朵利切的转生。此时此刻他唯一的愿望，就是向贝阿朵道歉。碑文引起了仆人们的纷纷议论，同样前来尝试解谜的还有小安。在过去的一年里，她结识了真里亚这个可爱的女孩，真里亚也为终于见到了向往已久的贝阿朵利切而兴奋不已。真里亚为小安的朋友们按照大恶魔的名字起名，小安则为真里亚的樱太郎和兔子乐团设计形象。但是小安的心灵始终无法得到满足——接过了纱音对战人的恋情的她，同样也在为战人的行踪而感到牵挂。看见小安落寞的表情，真里亚认为是她的魔力还不够，只有破解碑文之谜，魔女贝阿朵利切才会完全复活。因此夜里小安一个人来到了碑文前思考。



忽然有人来了，来者是前来例行检查的源次、嘉音和纱音。说起碑文之谜的事情，纱音表示自己就算得到黄金也没有多大用处，从她脸上羞涩的表情，小安明白纱音的心里已经有了填补空缺的人——让治。源次阅读了一下碑文，随口提到金藏真正的故乡并不是小田原，而是台湾。二战结束前台湾曾经被日本长期统治，右代宫家也曾是当时前往台湾开拓的人们之一。源次等人离去后，小安以台湾为线索，在书房里经过一番研究，破解了碑文之谜：鲇鱼是淡水鱼，故乡的鲇之川则指的是台湾的铁道“淡水线”。顺着淡水线往下，将会抵达一个名为“哄哩岸”的站。这就是“其之里”和“两人开口之岸”的解释。这个地名的拼音“Qilian”也就是接下来的钥匙。黄金乡的“乡”音同“京”，作为数字单位也就是千兆。暗指礼拜堂前浮雕上用英文书写的千兆“quadrillion”。除去钥匙献上的六个生祭(QILIAN这六个字母)，剩下的就是 U DR L O。小安来到浮雕前，果然发现字母背面都接着钥匙。接下来的碑文则是提示对钥匙的操作，撕裂紧靠的二人，称赞高贵之名，暗示把相连的 D 和 R 拆开，重新组合为 L O R D U，也就是把各自的字母按新的顺序插在这几个钥匙孔上，再按照第四晚到第八晚所暗示的顺序拧动钥匙。小安照做之后，门前的狮子雕像缓缓转动了方向，指向了通往地下室的暗门，小安忐忑不安地走了下去。

金藏的许诺一点不假，地下室里全是璀璨夺目的黄金，小安因此陶醉在了无限的财富当中。这时源次也来到了地下室，他看见魔女的黄金居然真的被魔女的后代所发现，源次也不由得感叹起命运的奇妙。他领着小安来到一个房间，衣柜里放着肖像画上贝阿朵利切的黑色裙服，源次让小安换上这套衣服，之后领她去见金藏。



金藏看见自己朝思暮想的魔女居然真的出现在面前，无论是声音还是外貌都与往昔如出一辙，他痛哭流涕地感谢命运的恩赐。源次这才告诉小安，她其实是贝阿朵和金藏的孩子。金藏为自己伤害贝阿朵利切的罪行向小安道歉，并且把理御这个原本给他定好的名字，以及代表着当主权威的戒指，还有自己所有的黄金都归还给了她。而他最后的愿望，就是让理御叫他一声父亲。理御犹豫了一下以后满足了金藏的愿望，金藏所有的心愿都已经了却，便毫无遗憾地倒下，离开了人世。

理御成了右代宫家新的当主，但他根本就不知道那些黄金应该怎么花。他最急切的愿望，就是想让思念已久的战人回到六轩岛上。他决定把当主的位置让给藏臼，自己则继续做魔女贝阿朵利切。地下室里有一个连接着本馆和九羽鸟庵的密道，当年金藏就时常通过这个密道去和小贝阿朵会面——在真正地成为了一名魔女之后，理御想做的第一件事就是去看看自己的妈妈曾经居住过的地方。

那一天是 11 月 29 日。



尾声 其之一 Episode 07

库雷尔静静地抬起了头，魔女贝阿朵利切的故事就到此为止了。她把 1986 年 10 月 4 日到 5 日这段时间内封印的命运托付给理御，而把自己的心脏交给了威尔——让威尔埋葬自己。威尔拿出了一把闪耀着黑光的长刀——这把刀有着区分现实与虚构的力量。而库雷尔则拿出了白银色的长刀。她将之前出现过的所有密室之谜尽数亮出，被威尔一一斩断。每一击也都砍在库雷尔的身上，金色的花瓣从伤口中涌出，在舞台上飞舞。



库雷尔给出了最后的问题。

“我是～谁……？”

“幻归幻，已被注定的死神，不问魔女的意志，为物语拉下帷幕。”

最后一击，库雷尔的迷已经全部被解开，她微笑着退入了忘却的黑暗之中。

戏剧落幕了，被围困在命运僵局之中的库雷尔得到了她所渴望的救赎。在与威尔告别后，贝伦将理御送回了他原来的世界。目睹了另一个世界发生过的一切，理御更加珍惜自己生存着的奇迹——这或许才是一脸别扭的贝伦把他叫来的真正用意。理御向贝伦道谢，贝伦数百年没有被人感谢过了，居然一时不知该如何回答。她那曾经令无数人厌恶的笑容，此时也仿佛带上了一抹





温柔的色彩。

一转眼，适才发生的一切都仿佛变成了从未没有发生过的梦幻。为贝阿朵举办的葬礼已经结束，次任当主右代宫理御站起身来，同亲爱的家人们一起离开了礼拜堂。

第七章 茶会 / 杀戮的演剧

当右代宫理御清醒过来时，他忽然发现自己被锁链拴在某个剧场的一角。他试着回忆，但完全记不得葬礼结束后到现在发生了什么。接下来他立刻发现，自己的身边还坐着一名与自己差不多大，同样被锁链禁锢的少女。少女自称缘寿，这点令理御难以置信：他所认识的缘寿，应该是一个只有 6 岁的孩子。而理御的自我介绍则令缘寿更加无法理解——她的记忆中，根本就没有理御这个人。就在他们争论的时候，台上的表演开始了。

灯火通明，原本已经退场的库雷尔忽然又走到了舞台中央，她的脸上已经全然没有了刚才心愿了却时的欣慰笑容，而是像一尊人偶一般。随着她的出场，台上映出了 1986 年 10 月 4 日的景象。想起库雷尔托付给自己的命运，理御意识到了自己的任务：他要把幕后发生的一切解释给缘寿，让她明白，当时在六轩岛上究竟发生了些什么。

舞台上表演着已经被观众们熟悉的一幕幕。下着绵绵细雨的夜里，纱音和让治则在蔷薇庭园里幽会。有所不同的就是这次让治提到了自己一直对战人抱有自卑感，小时候他就一直觉得纱音和战人更般配，今年战人忽然回到家族当中，让他不由得害怕自己会失去纱音。纱音温柔地让他放心，告诉他，他才是自己心中的唯一。而在新客房里从朱志香口中得知纱音和让治正在交往的战人，除了为自己当初轻率的许诺而惭愧之外，似乎还感觉到了某种复杂的心情。

而另一边大人们的表现则完全与以往不同：一直以来都因为遗产分配而争得头破血流的他们，第一次齐心协力地探讨起碑文之谜来。而他们的努力很快就得到了回报：经过一系列探讨，他们也像小安一样抵达了最终的答案，来到了满是黄金的地下室，黄金璀璨的光芒让他们每一个人都为之狂喜——困扰他们的所有问题，都将被面前这堆金子解决，所有人的心愿也都能得到实现，一个再美好不过的结局就在他们的面前。而缘寿则用冷漠的表情望着台上欢呼的亲人们，经历了太多的她，心里早就明白以扭曲为乐的魔女不可能会专程请他们来看这种好结局，更不用说把他们锁在椅子上了。

地下室的窗帘一晃，从后面走出了一个和肖像画上一模一样的贝阿朵利切。她面无表情地向众人宣布，自己和他们之间进行的游戏，以他们的胜利告终了。她还向大家展示了桌上的四把来复枪，告诉众人自己的计划：如果今晚没人破解碑文之谜，她就将按照碑文所说的方式，陆续杀死 13 个人。她还根据众人可能会出现的所有反应都指定了相应的计划，确保万无一失。她平静的语气和疯狂的计划之间的反差让在场的每一个人都不寒而栗。更让众人震惊的是，贝阿朵告诉大家，六轩岛的地下，埋藏着当年日军原本打算用来和敌人同归于尽的近 900 吨炸药，而这

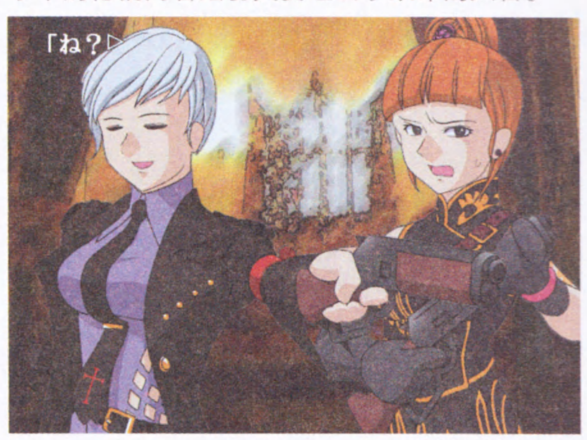


爆的装置，正是地下室中的一口不起眼的落地钟。只要将开关打开，就会在钟走到晚上 12 点整点时引爆炸弹，将方圆一公里内完全炸平——不过通过地下室里的密道躲在九羽鸟庵里就可以幸免于难。当年的炸药就算在今天仍然能正常起爆，海上忽然消失的神社，其实就是一次小规模实验的结果。魔女又从袖子里掏出一张信用卡。她将一部分金子转化为现金存在了里头，现在里面还有 10 亿以上的现金可供使用。这是她能交给众人的最后一件东西了。她坦然地接受了自己的失败。无论大家对她是杀是剐都不会有任何怨言。之后她默默地站到了一边。



12 点到了，爆炸并没有发生，这说明贝阿朵所说的都是真实。众人开始商议该如何划分黄金，藏臼提出一般人难以将黄金换成现金，而自己则可以通过人脉来实现，以此得意洋洋地想占据划分的主导权，这激怒了其他人，地下室很快便充斥着争执和叫骂声。不知何时，大家各自拿起了桌面上的那四把来复枪。绘羽一时冲动，对着向她咄咄相逼的夏妃开了枪。夏妃满脸是血地倒下了，绘羽惊恐地看着手上的枪，一再宣称这只是事故。失去了爱妻的藏臼疯狂地向绘羽扑去，秀吉上前阻拦，两人扭打之中，藏臼失手被自己手中的枪射死。

绘羽和秀吉惶恐地向剩下的人们求助，但迎接他们的只有冷漠的目光。绘羽情急之中想到了一个办法，就是用爆炸事故来掩盖两人的死。但到明天爆炸前的这 24 小时里，连把 10 吨黄金全部搬到地面都困难，更别说运出岛去了。这样一来就只能放弃黄金，只带存有 10 亿现金的卡出去。楼座表示了强烈的反对，她建议绘羽去向警察自首，这样就不至于让其他人因为她的胡作非为而损失黄金。绘羽则大声指责楼座肯定是想背叛她，夺走属于她的黄金，就像真里亚的爸爸一样拿了钱就远走高飞。最后的这一句彻底激怒了楼座，然而她的攻击因为愤怒而失控，并没有打中绘羽，反而让她也丧命在了绘羽的枪口下。正当绘羽为了自己又夺去了妹妹的生命而颤抖时，她看见雾江向她举起了枪。绘羽枪膛中的子弹已经耗尽了，秀吉刚想去捡藏臼的枪，雾江手中的枪就向着绘羽夫妻吐出了致命的火舌。







一屋子亲人的尸体当中，雾江和留弗夫二人就这样坐收了渔翁之利，他们的想法和绘羽是一致的：用爆炸来掩盖发生过的真相，只带走10亿日元的信用卡。但在这之前，他们还有不得不去做的工作：为了防止一切可能出现的意外，他们要在天亮前把岛上所有的其他人都杀光——即便是留弗夫的亲生儿子战人，如果他不肯听劝，也是照杀不误。六轩岛的夜色中，杀戮的演剧即将迎来最后的高潮。

第八章 茶会 / 箱底的真相

留弗夫给战人打了电话，谎称金藏心血来潮要对孩子们进行考核以选择后继者，让他通知朱志香到客房，让治到礼拜堂前去接受考核。尽管大家都不理解为什么要在这样的雨夜中进行考核，但金藏一向古怪的作风还是让朱志香和让治听从了命令，分别去了电话中所说的地点。而此时的地下室中，绘羽从丈夫的尸身下醒来，原来刚才雾江的那一发并没有打中她，只是擦过她的脑壳让她昏了过去。作为母亲的本能让她马上站立起来，拿起蔵臼的枪冲了出去——她要去保护自己的儿子让治。

然而不幸的是，她晚了一步，让治直到死前的最后一刻，都无法相信自己一直崇拜着的留弗夫舅舅会变成一个为了金钱不惜杀害亲人的魔鬼。与此同时，客房里的朱志香虽然一度试图反



抗，但最终也还是惨死在了雾江的手上。雾江和留弗夫重新碰了一下头，打电话让战人到礼拜堂去。雾江去继续杀死客房里的其他人，而留弗夫则到礼拜堂前去试图说服战人。临走之前，雾江特别嘱咐留弗夫要小心，战人已经是大人了，如果一旦说服不成就一定要狠下心来。留弗夫同意了，但也提出了另一个要求，如果他成功说服了战人，希望雾江能把他当成自己真正的儿子来对待，雾江也微笑着应允了。

留弗夫来到礼拜堂前，没想到夜雨中出现的并不是儿子，而是血红着眼举着枪的绘羽。留弗夫敷衍了几句，说是让治来了，想趁绘羽回头时偷袭。枪声同时响起，绘羽的子弹夺走了留弗夫的生命，而留弗夫的子弹只打在了她面前的地面上——留弗夫的这点小伎俩，根本就无法瞒过从小就一起长大的姐姐。

绘羽找到了让治的尸体后失声痛哭起来，而台下的缘寿也泪流满面，尤其是看见自己的亲生父母居然为了金钱而变成丧失人性的杀人魔，更是令她心如刀绞。理御看不下去了，祈求贝伦中止这场游戏。在他不停的请求下，面无表情的贝伦出现了，同时出现的还有阔别已久的魔女拉姆达，拉姆达让两人继续看，告诉大家这一轮的GM并不是贝伦，大家看下去就知道了。

舞台之上，已经将房里的所有人都杀死的



雾江走出门来，迎面撞见了绘羽。和绘羽简单说了两句后，她就清楚自己的丈夫已经和自己阴阳相隔，但雾江的脸上仍然没有露出任何的动摇与退缩。绘羽痛心疾首地质问雾江同样身为一个母亲，为什么没有半点仁慈之心，为什么甘心让缘寿成为杀人犯的孩子。雾江为绘羽荒唐的问题而哑然失笑：缘寿只是她用来拴住丈夫所用的武器而已，她对缘寿从未有过半点喜爱之情。在留弗夫已死的现在，缘寿就只是阻碍她自由生活的禁锢而已。末了她甚至还说绘羽应该感谢她——因为留弗夫杀死了让治，才让她获得了真正的自由。在雾江丧失人性的狂笑声中，两人的枪声再度同时响起。绘羽惊人的强运又一次创造了奇迹，她成为了这场惨剧的幸存者。

“就算是为了小缘寿，你也好好上路吧。我会在猫箱的盖子上将你描述成直到生命的最后一刻还在担心缘寿的好母亲的……”

舞台上的景象落入了黑暗之中，此时此刻，台下的缘寿已经把眼泪都流干了。聚光灯重新亮起，人偶一样的库雷尔仍然站立在舞台中央，而贝伦则手持大镰刀站在了她的身边。她得意地宣称，这就是这个游戏在结束后能够带给她的最后的乐趣——台上刚才演出的这一切，并不是任何GM 编导出来的游戏，而是 1998 年的缘寿一直以来寻求着的，12 年前发生在六轩岛上的真相。在那之后，绘羽在整个世界的质疑和猜测面前，都始终闭口不谈真相，这全是为了保护自己宝贵的侄女缘寿。即便她因此而众叛亲离，即便缘寿本人都因此对她产生了误解和仇视，她还是把猫箱的盖子一直守护到了最后。

缘寿的心灵已经被悔恨和痛苦击溃了，她不愿承认自己追寻已久的真相，居然是如此丑恶的事实，贝伦给了她最后一击——用红字宣称刚才发生的一切都是真实，她的红字还没有说完，缘寿就因为绝望而失去了存在的意义，惨叫着化作了一摊血肉。看清了贝伦残虐的真面目，理御咬牙切齿地要为缘寿报仇。然而贝伦向他展示了另一副场景：在贝阿朵的葬礼结束后，亲戚们照例召开会议。他们因为无法赞同金藏选择理御作为次任当主而向金藏提出抗议，金藏不得已又出了一次碑文的谜题，结果也引起了与缘寿的世界如出一辙的争执，最终演变成雾江将所有人，包括理御在内，全部杀害的惨剧。



理御只有在 257 万 8917 分之一的渺茫概率下，才能避免被摔下山崖，顺利成长为理御——然而这唯一的机会也必定以悲剧结尾。这才是贝伦将理御叫来的真正目的：把绝对无法逃脱的悲惨命运展示在他面前，对他加以肆意的嘲笑。这个 EP 中所发生的一切，也都是贝伦对已经结束的游戏开膛破肚从而发泄自己输给贝阿朵的不满。她用镰刀拉开了库雷尔的身体，里面流出了“故事”当中最为阴暗的部分。理御看见 30 年前提出建议去袭击意大利人、抢劫黄金的，居然是金藏本人。他看见为了贝阿朵而丧失理智的金藏对亲生女儿出手的一幕。他还看见了自己责问源次和南条为什么要救下他，摔下山崖后的他，已经成为了连恋爱都做不到的身体，根本就不能算人，只能算是家具……下一个瞬间，他已经被送回了被雾江杀害的一秒前。

雾江开枪了。就在理御以为自己即将被杀死的这一刻，他惊异地发现面前的雾江连同整个世界都像石像一样硬化，然后慢慢碎成两段。原来是威尔即时赶到救下了他。但是理御的身体本能地接受了不幸的命运，还是出现了如同枪伤一般的伤口，更糟糕的是，贝伦也出现在了两人的面前，还从黑暗中召唤出了无数的猫准备狩



猎——她绝对不会容许理御获得幸福。威尔砍断了束缚在理御身上的锁链，让他先跑。舞台的聚光灯全部打在了威尔和贝伦身上，威尔不承认贝伦展现的这个故事是推理——范达因二十戒第一则，禁止线索不全的案件，任何一场游戏中都没有暗示雾江是犯人的明确线索。因此贝伦提出的所谓“真相”也只不过是一个拙劣的魔女幻想。威尔拿出了二十戒这个最后的武器，与贝伦展开决战。

尾声 其之二 *Episode 07*

右代宫理御强忍着枪伤的痛楚跑出了剧场的大门，落进了一个黑暗的世界里。就在他即将屈服倒下的时候，威尔从后面出现，抱住了他。但是威尔已经遍体鳞伤，左腕的下半部分也被砍断。他引以为傲的二十戒，在贝伦面前居然完全派不上用场。贝伦领着手下的猫追来了。她虚伪地表示如果威尔放下理御，就放威尔一条生



路。但是威尔并没有放手，他告诉理御自己退出 SSVD 的真正理由：他已经受够了以悲剧结束的事件了，这次他一定要创造出 HAPPY END——即便是在这个只有 BAD END 的世界中，这个就连魔女贝阿朵利切都为之绝望的世界中。

“小猫，要把我的左臂拿去随便你，想要的话把两只脚拿去也行，但是只有抱着理御的这只手我绝对不会放开……我就算爬，也要让他逃离你这个 BAD END……！”

“这样好吗？理御？威尔会因为你而送命喔？你不想这样吧？让他放开你，一个人逃吧？”

“……威尔……请不要放开我……我一定能活下去的！和你一起！……”

威尔抱紧了理御。

“所以，我们会反抗到最后的，贝伦卡斯泰露。”

“我们绝不放弃奇迹……！！”

第九章 里茶会 / 最后的游戏 *Episode 07*

贝伦把棋盘上被黑子包围的最后两个白子丢开，问自己的主人费萨丽奴是否对这个答案满意。看起来费萨丽奴是从中获得了相当的乐趣，退入了黑暗之中——她又要去继续长达百年的睡眠，直到贝伦给她带来新的有趣故事为止。这个棋盘已经完全没用了，贝伦把棋盘收下，她其实还从来没有做过一次 GM，这一次终于轮到她来享受游戏的乐趣了。她阴冷地笑着，伸手召唤出贝阿朵的棋子们。准备上演一场最为残虐的杀戮之物语。

“在被注定的命运面前颤抖吧，以奇迹魔女贝伦，以及贝阿朵的游戏的最后 GM 之名宣布”

似乎还有些魔女还在幻想着美好的梦，那么就依照贝阿朵的游戏规则，用红字宣布吧。

“我不会给这个游戏HAPPY END”。

寂静的礼拜堂中，一个少女在哭泣，那是一个 6 岁的少女，同时也是为了自己没有在 1986 年 10 月 4 日，5 日待在六轩岛上，而持续悔恨悲叹了 12 年的少女。有人来到了她的面前，抱住她的肩头。

“找你好久了，缘寿”

少女扑进哥哥的胸膛里放声大哭。她告诉哥哥，自己今天被班上的人欺负了，电视上说妈妈和坏人勾结，把大家都杀了，她去问绘羽姑妈，



绘羽姑妈什么也不说……

“那么，就让我来告诉你吧，究竟那一天在岛上发生了什么。”战人伸出手招出黄金蝶变出的椅子，让少女坐下。

“是恐怖的故事吗？还是悲伤的故事呢？”

“都不是，缘寿你听完了再自己判断。并不是会让人痛苦的故事，所以听好，那一天，哥哥和大家去六轩岛上开会……”

这是献给缘寿的，最后的游戏。

关于 EP7 的解读 *Episode 07*

新人物，又是新人物——相信有不少玩家在接触到 EP7 时会这么埋怨上一句。这个 EP 里不光是加入了贝阿朵的两个新版本（碧切和库雷尔），还让七柱姐妹都换上了女仆装以小安的前辈和后辈的身份客串出场，更别说一出场就抢尽风头，甚至把主角的地位都夺走的威尔和理御这对苦命鸳鸯（？）了。这样一算起来，这个 EP 出现的新人物居然超过了两位数，新人出场的频率实在是把东方系列给远远甩开了。

不过众多的新人物并没有向以往那样把作品引向一个更让人困惑的局面——或许是 EP6 中长篇累牍的关于爱和魔法的讲义确实引起了太多的争议，龙骑士 07 在 EP7 中进行解谜的意图还是比之前来得明显得多的，至少，碑文之谜终于得到了正面的回答。和上一个 EP 里战人强词夺理修改答案来回避被猜中的行为比起来，这种努力就更加显得难得可贵了。可以想象，玩家们在看见“台湾”这个词出现的一刹那，应该会出现多种多样的反应。有些人可能会因为这个谜团早就被人完全猜中而感到失望，而有些人则可能会对猜出谜题真相的无名网友，以及真的在 EP4 前就给出了解谜所需要的线索的作者感到敬佩吧。

另一个得到验证的猜想就是上一个 EP 里给出的“三人一体”说，顺带还在这个 EP 当中进化成了七人一体：从现在给出的线索来推断，右代宫理御就是 EP5 中给夏妃打来电话的神秘人，也是第三代贝阿朵利切，嘉音和纱音，同时也是小安和库雷尔。虽然一想到这么多人物的性别都是未知，不免会让人觉得有些头疼，但是同时可能也能迎合一部分玩家的口味吧……过去各个密室的诡计也在威尔和库雷尔的对峙中给出了一些语焉不详的提示，尽管现在对此还没有特别有说服力的定论，但是可想而知，这些提示也会在热心解谜的玩家中引起一轮新的讨论。

虽然上一个 EP 留下的最大谜团——人数之谜，仍然无法通过追加的线索得到解释，但是我们似乎已经隐隐可以感觉到龙骑士开始准备把作品带向结局了。魔女费萨丽奴早早退场，上一个 EP 中曾经显露出一些过去回忆的绘梨花也在这个 EP 中只字未提。这些或许可以被看成作者对加速作品结尾而做出的临时调整。在贝伦已经用红字宣言了“这个游戏没有 HAPPY END”的情况下，出场的人物们究竟要如何破解红字，从最残酷的游戏中迎来光明的结局，就成了最引人关注的悬念之所在。就让我们半年后在下一个 EP 中再见吧！▲




图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：RiE
出自『Dying in Circle』(U235 核燃动力)
http://u-235.blogbus.com/


private
private
private
private
在观测者眼中无限徘徊的
Infinity 世界线
——『Steins ; Gate』不完全补遗
■文 /Ultima
(KIDS FANS CHANNEL 撰稿组)

Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.

5pb出品，XBOX360主机独占的科学AVG第二弹『Steins；Gate』（命运石之门，下称SG）发售至今，已经过去一年时间了。由于作品的热度一直不减，本刊也在这一年之中也曾两度刊登该作的相关文章。而今年8月底，本作追加了少量新内容的PC版也在一度延期之后终于与大家见面了，想必已经有更多的玩家领略到了它的魅力。尽管严格来说游戏缺点并不少，但不管是喜欢游戏中浓厚的宅文化气息，钟情于其时空穿越型的高完成度剧本，抑或是萌助手萌伪娘萌蕾蕾妹，总之能从其中找到自己的所得，本作就有其被追捧的价值。现在PC版的热潮也还在持续中，官方的小说，漫画以及动画等方面的攻势还在持续，在这里，我们不讲基本情报和概念，也不谈这个游戏对该类型作品群的意义，笔者仅先从作品本身出发提一个问题——不管是已经通关还是跃跃欲试的各位，对本作究竟了解多少？

笔者作为中文影像版主翻译之一，断断续续翻译本作的文本也接近一年的时间了，通过工作过程中对游戏及周边产物的反复咀嚼，深知『SG』并非是只通关一次就能尝尽其美味的作品，对于大多玩家来说，作品内外都会存在很多被忽略的细节和情报。于是，现在就请各位在笔者的带领下，再次化身成为观测者，推开那扇命运石之门吧。



世界观、设定与关键词

『SG』沿袭了假想科学系列前作『Chaos;Head』（下称CH）的特色，将舞台设置在了现实中存在的城市，只不过地点从充满年轻人气息和都市传说的涩谷转移到了宅文化中心秋叶原，而主人公也从前作的妄想死宅转变为重度厨二病。而作为一款时空穿越型游戏，『SG』在作品内也存在大量作品构成之基础的设定和“假想科学”。

世界线与世界线集束范围

本作最基础的理论。世界上所有事物的走向被比作一条线的无限延伸，这就被称为世界线。世界线是无限存在的，也就是说世界存在无限种可能性，但与多世界解释和平行世界说不同，各种可能性尽管有不同的发展过程，可会在某一点集束起来，最终达成同一种“结局”。这也就是我们常说的“殊途同归”，或者“命运”。其集束范围被称为世界线振幅，该范围有大有小，在某个范围内被确定的结局可以通过跳出该范围来回避。另外，尽管可能性无限，可实际存在的世界线仅有一条，世界线的移动实际是一种切换的过程，原本世界线上的事物因果会被重新构成，从而变换为新世界线。

主观论

这是游戏理论成立的重要条件：故事是以观测者主人公冈部伦太郎的主观角度展开，而这个主观是唯一的——世界的各种理论也是以此为基础。就像被日本ACG用烂了的薛定谔的猫一样，决定结果的主要因素是观测者的主观，当唯一的观测者观测到某条世界线时，它才能被证明存在。若冈部的主观同时不只存在一个，即会引起各种时间悖论并转变为多世界解释。

世界线变动率

这是表示世界线变动幅度的数值，可以由从未来带来的计量器测量出来。计量标准是以最初的 α 世界线为初始的0.000000。该计量器只能表示到小数点六位数，但是六位数以下的世界线也必定存在，只不过太过细微的世界线变动计量器和冈部都无法观测。Dmail和时间跳跃不管成功与否都会引起世界线变动，而冈部和计量器没有观测到世界线变动就是因为变动数值太小。

命运探知（リーディングシュタイナー）

作品为了方便解释而创造的词汇，这可以看做冈部所持有的特殊能力，能够观测到世界线的移动，继承世界线移动前的记忆（但冈部的主观将不具有世界线移动后，新的世界线上的记忆），名称是来自他本人的中二造词。实际上这种能力每个人都具有——人们偶尔会对陌生的事物产生似曾相识的感觉，即可能是模糊残留下来的不同世界线上的记忆。在冈部身上这种能力要明显强于其他人，于是他成了作品中唯一的观测者。可以说，正因有这种能力存在，世界线变动率和计量器才有存在意义（因为只有观测者能认知世界线移动前后的数值差异）。





时间机器

可以做到物理上时间旅行的机械。与时间跳跃机相同，正常的时间移动不会引起足以被观测的世界线变动，过于细微的变动会立刻被世界集束。作中登场的时间机器，由于在 α 和 β 两条世界线中事物发展过程有差异，前者的时间机器存在各种缺陷：设计为单人乘坐（不过实际上两人也可能），只能前往过去，着陆时会产生误差。后者则是完善的将时间和空间的作用交换之后进行移动的机器。

Dmail

经由电话烤箱发往过去的短信。作品中理论上可以把 Dmail 发往过去的任意时刻，但发送目标所处的时间点，接收者必须拥有能接收手机信号的设备才能实现接收。这是作品中引起世界线变动的主要手段，Dmail 发送后，由于世界被重新构成，发送 Dmail 的事实会被抹消，仅留下接收到 Dmail 的事实。于是世界线移动之后发送记录会消失，而接收方的接收记录则会保留。由于主观并未随着短信穿越时空，因此 Dmail 并不算真正的时间旅行。

时间跳跃机

电话烤箱经过改造后的形态，可以将人的记忆以手机信号的形式发送往过去，实现时间旅行。主要缺点在于只能前往过去，而且一次只能跳跃 48 小时，若想回溯更多时间则需要连续多次时间跳跃。理所当然，也不能前往比时间跳跃机完成前 48 小时更早的时间。在作品中，冈部的主观也随着时间跳跃一起移动，移动前的世界线会在移动瞬间被新的世界线所代替，不过如前文所说，这种细微变化无法被观测。另外制作者特别点明，时间跳跃后冈部的记忆并非被来自未来的记忆覆盖，而是"回想起了未来的记忆"。因此作品中多次连续时间跳跃没有出现精神混乱。

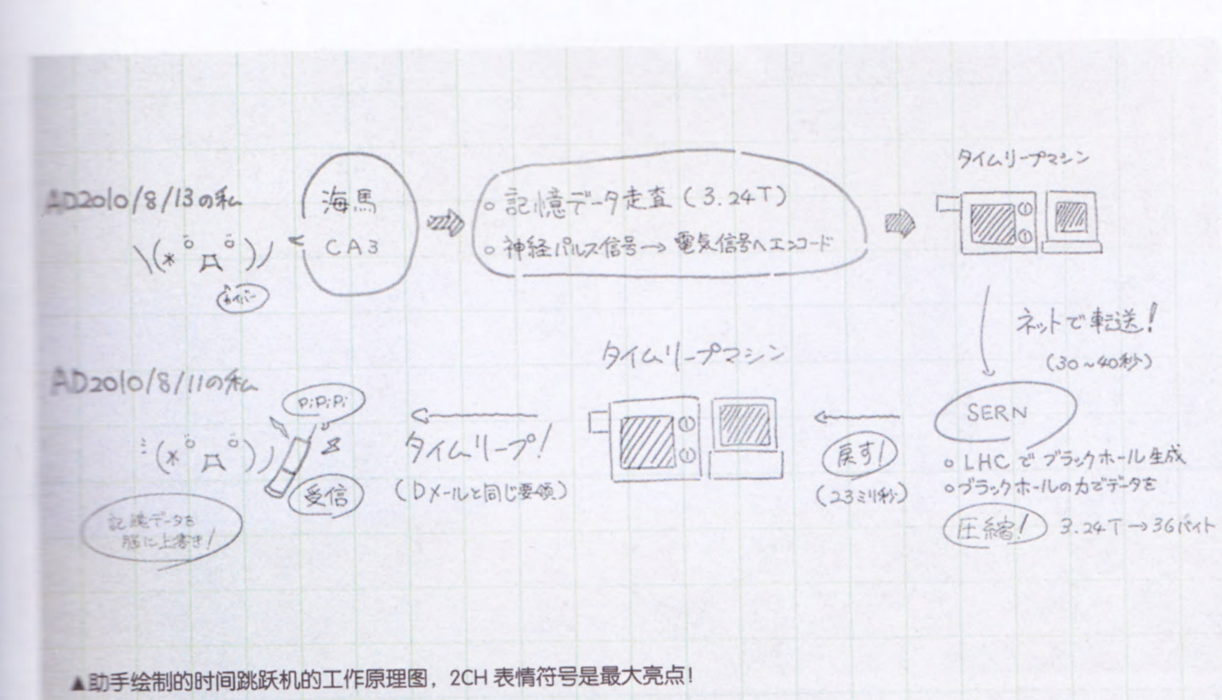
剧情整理与疑点解惑

游戏在发售之前，曾先行公开过一个体验版，它同时也是游戏的序章：在 2010 年 7 月 28 日这一天，厨二病患者冈部伦太郎带着天然呆萌的青梅竹马椎名真由理，来到秋叶原的广播会馆参加三流发明家中钵博士的时间机器发表会（笑）。在这里发生了各种插曲和意外：他给真由理摇了一个扭蛋，被名人天才少女牧濑红莉栖盯上，收到神秘的杂音彩信，楼顶上突然出现类似人造卫星的巨大机械……最后，还碰上了那位天才少女的死。他在惊恐中急忙带着真由理离开广播会馆，并发送了一条短信给基友桥田至——桶子报告红莉栖被刺的消息。可就在那一瞬间，他猛然发现大白天秋叶原的大街上所有人都消失了，只剩下自己和真由理两人。抬头一望，先前还稳稳地放置在楼顶的巨大机械竟然镶进了广播会馆大楼顶端的墙壁里。他正不知所措时，一名警察出现告诉他这附近实施了封锁所以一开始就没人，而广播会馆也没有发生杀人事件……

注意点：衔接真相的秘密

这短短一个小时的内容里，事件复杂而紧凑，很可能玩家还没能摸清情况就结束了。然而该序章里却隐藏了大量直接关系到故事真相的线索，每个细节都最终影响了故事的结局。比较有趣的是，序章中出现了两个不明身份的人物的台词，玩家甚至可以通过关闭特定人物的语音发现这两个人物的真实身份——当然，如果一开始就这么做，游戏的乐趣会大大减少。

在其后的故事里，冈部感觉自己仿佛进入了一个似是而非的世界：先是发现红莉栖并没有死，而他当时发出的死亡报告短信竟然发送到了一周前桶子的手机上。冈部奇妙的言行引起了偶然再会的红莉栖的好奇，最终使得她加入了冈部建立的厨二社团——未来电子机械研究所，一起研究意外将短信发往过去的破烂发明——电话烤箱。与此同时他们还通过入侵世界物理学首席机构 SERN，发现其正在进行关于时间机器的人体实验，而为了解读 SERN 数据库中的神秘区域，又需要幻之 PC——IBN5100，但这一神物冈部却并没有花多大力气就找到了。于是他们在不慢不紧的步调中，



▲助手绘制的时间跳跃机的工作原理图，2CH 表情符号是最大亮点！


▲冈部收到的神秘威胁短信

一面做超越时空的短信——Dmail 的研究和实验，一面与邻居、友人交往着；除开最初的 4 人，真由理的好友兼神社的伪娘漆原琉华，众人常去的女仆咖啡店里的看板猫娘菲利丝，徘徊于秋叶原大街，对 IBN5100 表现出执着的短信魔桐生萌郁，以及在楼下显像管工房打工，真实身份是来自 2036 年的时间旅行者的铃羽都相继加入，研究所的队伍在阴差阳错中越发壮大。

这就是第一章至第四章的大致内容，情节在时而紧张时而闲散的气氛中展开，埋下了大量伏线，倒是没有值得多说的疑点。进入第五章，故事发生转折：众人对时间旅行的探索在理论上成为可行，于是开始了时间跳跃机的开发。而在这一章最后，时间跳跃机开发完成，SERN 特殊部队封锁了秋叶原的交通，袭击了研究所，真由理被袭击者的首领萌郁一枪毙命。在铃羽的帮助下，冈部不顾一切开启了时空跳跃机，推开了禁忌的时空之门，他漫长而孤独的时空之旅也拉开了帷幕。

: MALE
: USA
ome of an experiment
R , HUMAN IS DEAD MISMATCH
seems that infinite compression by the supergravity
the significant point street in the Kerr Black Hole
e not able to be endured.

Morning good news April 1921

A man in wall" appears in New York.

he identity of a man from whom a man who made the right side of the body buried on the wall in the building in New York 14 and was dead was discovered is uncertain on April 3, 1921. The whole body melts and it has jellied.

As for the reason made a man from whom a man who made the right side of the body buried on the wall in the building in New York 14 and was dead was discovered, only the height for women is grounds, and it is understood accurately even

and an intense discussion is done repeatedly though there is organs such as eyes and mouth (Teeth are contained) cars. There are a lot of opinions that there was actually a part that has not been seen in the wall yet and it is likely to have been generated from the inside though it is the above-mentioned when buried on the wall, too. The government has been shaping a speech

▲由于 SERN 的时间机器实验而造成的猎奇事件——人在穿梭时空的过程中变成胶体并出现在了奇怪的地点

注意点

1、冈部收到的两条威胁短信究竟是谁发送的？

第一条短信是文字“我看着你”和附图血红色果冻，第二条是文字“你知道得太多了”和附图血淋淋的人偶，两条短信的发件地址相同，而且都在发送了琉华子的 Dmail 之后被消除。设定集里制作人也对这个问题做出了明确回答：两条短信都是 FB 让萌郁发送的，目的在于警告他们停止黑客行为以及时间机器的研究。

2、铃羽曾去时间机器的线下聚会寻找自己的父亲，她是否考虑过分辨出父亲的方法？

首先必须说明，官方设定集指出铃羽的父亲的确是桶子。而铃羽诞生的时候，桶子是一个体型消瘦言行兴趣素雅或者说土气的大叔，完全跟现在不像同一个人。铃羽按照自己的记忆把父亲预想成一个清瘦的人，所以没发现桶子就是她的父亲。她本来的目的是直接前往 1975 年，来到 2010 年只是她自己的突发行动，因此寻找父亲这事她心里并没有底。

3、关于 VR 技术

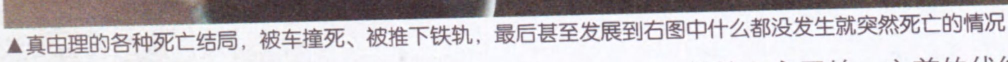
所谓 VR 即 Visual Rebuilding 的简称，该技术在设定中是美国某大学精神生理学学科正在进行的研究。作为假想科学的一部分，VR 技术在『CH』中就已经登场，并与故事核心有着密切联系。它本来的作用是将数据信号转换为神经动作电位信号输入脑部，让失明的人也能看到东西，而本作中红莉栖则将其反过来应用。

VR 技术的存在是制作者刻意地与『CH』进行联动，不过最初担任这一角色的是『CH』的核心理论——Ir2 公式。开发阶段某杂志刊载的图像中，菲利丝的短信里就出现了 Ir2 公式，不过后来剧本作者林直孝认为这一超越相对论的公式不太适合出现在一切遵从相对论的本作中，于是使用 VR 技术来代替了它。


▲真由理死亡命运的开始：被萌郁一枪爆头






▲真由理的各种死亡结局，被车撞死、被推下铁轨，最后甚至发展到右图中什么都没发生就突然死亡的情况



从第六章开始，之前的伏线才开始渐渐回收，作为观测者的冈部和玩家自己也开始认识世界的全貌。冈部不管反复跳跃多少次，做多少尝试，真由理依旧会在自己眼前以各种不同的形式死去。尽管世界存在无数种可能性，但最终都会集束到“真由理死亡”这个结果上。

冈部得知铃羽即是前阵子在网络上红极一时的未来人“约翰·提托”之后，铃羽说出了唯一造成这场悲剧的原因——冈部最初发送的红莉栖死亡报告的 Dmail 被 SERN 的梯队系统（Echelon）捕捉到，形成了最初的因果。若能用 IBN5100 破解该系统数据库，将这条 Dmail 从中删除，就能从真由理的死成为确定事项的 α 世界线移动到 β 世界线上。同时这也能达成铃羽的愿望——阻止 SERN 利用时间机器统治世界。但是由于之前众人进行了多次 Dmail 实验，世界线几经转移，本应入手的 IBN5100 早已不翼而飞。于是从这里开始冈部只能为之前的麻痹大意和缺乏考量的行为付出代价，一点点地修正世界线，让世界变回接近原本他们已经得到 IBN5100 的姿态。


注意点

1，“大家的阴影”

第六章的多次时间跳跃中，玩家可以看到真由理各种各样的死法，但是其中有一种比较特殊，正常的游戏往往会被遗漏。第二次进行时间跳跃后，如果按照剧本自动发展，为了找到真由理，就会要求玩家给真由理打电话，但是这时候给她打电话会打不通，于是冈部就会自己到处寻找。其实这时候可以手动选择给琉华子打电话，会发现真由理就在琉华身边从而提早找到她。其后的发展也就会有小小的不同——冈部带着真由理在城市里到处逃窜，一个不留神真由理被抓走，随后一张照片发送到他手机上：真由理被 SERN 当做时间机器实验材料送往过去，变成了ゼリーマン（胶状人）。由于这里配了一张 CG，许多人刚通关还沉溺在感动的余韵中，发现少了一张 CG，于是重新开始寻找。最后目睹这张 CG，玩家只能在冈部的哀嚎中封盘，因此而形成心理阴影的人也不在少数。XBOX360 版该情况特别常见，那一刻画面上往往还会不合时宜地跳出 CG 收集率 100% 的提示，让人哭笑不得。而 PC 版则在 PV 和 OP 里故意让这张 CG 亮相（XBOX360 版的 OP 也出现了一瞬），最后受害者也减少了很多。

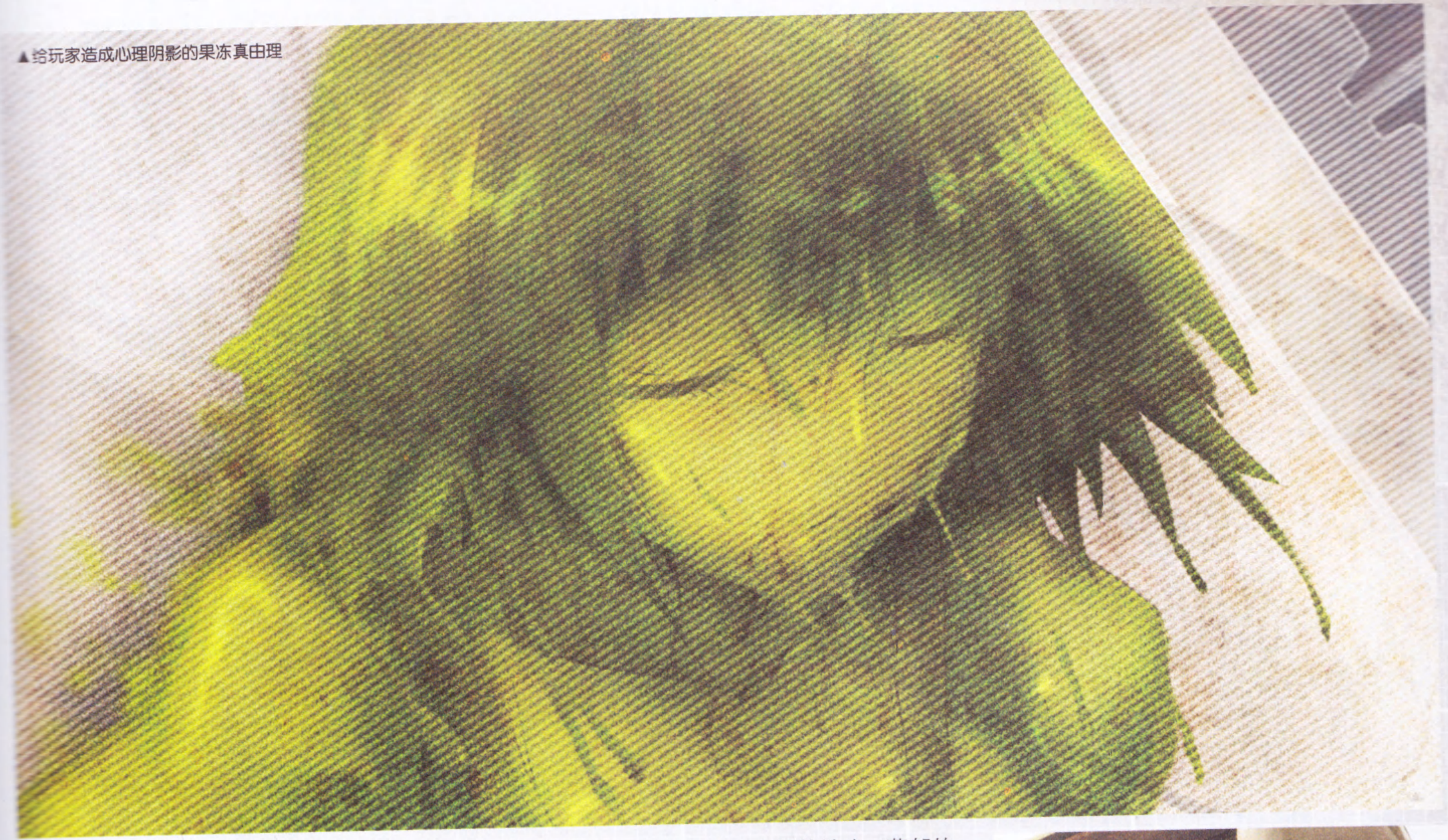
2，桶子对 SERN 的入侵到底有没有败露？】

桶子对自己的技术拥有绝对的信心，也一直强调自己没有露马脚。的确，入侵这个过程 SERN 方面应该并没有察觉，这可以从萌郁口中得到确认。但是从结果上说，SERN 知道他们的入侵行动，根据之一就是冈部收到了果冻图案的威胁短信和胶状真由理的照片，这些是以众人查看了胶状人报告为前提，SERN 才会展开的行动。至于原因，官方设定资料集中，制作者给出的解释是：因为楼下就有 FB——天王寺裕吾这个 SERN 的眼线。

3，乘坐修理过的时间机器回到 1975 年后，铃羽明明已经失忆，却为什么以“桥田”这一姓氏自居？

官方给出的回答非常含糊：详细原因不明，可能是经过不同的过程，最终被世界线集束成了相同的结果。本作设定中世界线的集束，会按照因果律不发生矛盾的原则和破绽的方向进行。也就是说，过程其实并不重要，仅仅是结果被最优先决定。从一般思路来看，失去记忆的阿万音铃羽没有道理会将自己命名为桥田铃，但这只是我们从观测者的角度来看问题才会发生的疑问。在不同的世界线中，只有铃羽最终自称为“桥田铃”这一结果是确定的，失忆之后的她会因为完全不同的原因取得这个姓名。

▲给玩家造成心理阴影的果冻真由理



从第六章末尾到第九章，玩家每章有一个机会选择是否发送 Dmail 去取消曾经发生的世界线变动。但是在已经改变的世界中人物们都有自己走过的命运，冈部作为观测者是否能贯彻“为了救真由理不惜牺牲一切”的意志，会决定是否走向个别的结局。玩家最先面临的抉择是铃羽的命运，冈部必须抹消铃羽与研究所成员的友情和与父亲——桶子相认的记忆，铃羽才能成功回到 1975 年找到 IBN5100，修复最初的因果；猫娘女仆菲利丝则是因为她用 Dmail 救活了自己的爸爸，要消除这种改变即等于亲手杀掉菲利丝爸爸；伪娘琉华子需要牺牲自己变为女性的梦想和作为女性生活了十几年的人生。

而到了第九章，扭曲的世界线里这种超越人智的选择更到达了令人疯狂的地步：萌郁的身世，天王寺的真实身份，两人特殊的关系和两人的死，这些多少都让人感到无奈。原本乖巧的 loli **天王寺绚**竟然为了给爸爸复仇从数十年后的未来经历数千次时间跳跃来到现代，她亲手杀死萌郁并在狞笑中扬言会在未来杀掉冈部的一幕，令人刻骨难忘。还好一封 Dmail 即取消了这一系列悲剧还让 IBN5100 回到了自己手中，只不过冈部丝毫没有如释重负的感觉，他必须直面的下一个抉择：α 世界线与 β 世界线——红莉栖与真由理只能救一人的究极选择。最终是萌翻世界的助手红莉栖从背后推了处于两难境地之中的冈部一把，使他下决心按下电脑的回车键，删除了最初的 Dmail，返回那条自己心爱的女人已经不在世上的世界线……



▲显像管先生选择了自杀





▲经过上千次时间跳跃来到现在的黑 LOLI，狰狞的表情给玩家留下了深刻的印象

THERE IS NO END THOUGH THERE IS A START IN SPACE

Steins;Gate

注意点

○ 关于菲利丝路线

菲利丝路线里，冈部没有取消当初菲利丝发送的 Dmail，而是发了另一条 Dmail 去改变过去，其结果让他达到了一个全新的世界线——Ω 世界线。在这里他周遭的环境发生了巨大的变化：他与菲利丝是情侣，而桶子，真由理等人虽然也出现了，但他们并不认识冈部，众人的研究所也并不存在。计量器上该世界线的变动率表示的数值没有个位数，显示不正常。实际上准确的数值应该是“–0.275349”，由于该计量器没有显示负数的机能，所以出现了 bug。不过该计量器在这条世界线上究竟为何会出现在天王寺家，至今官方也没给出答复。

2，显像管先生的为人以及与萌郁的关系

显像管先生天王寺裕吾应该是一个仗义而重感情的人，可他坦白自己就是 FB 的时候，却露出了意外的冷酷。不过从游戏中的蛛丝马迹我们可以知道他并非是一个只会执行任务的无情之辈。首先，作为手下代号 M4 的萌郁会定期与他取得联系，即是说他一早就知道冈部等人的行为，但他一直按兵不动，没有通知 SERN 本部而是向他们发出警告，希望他们停止。而就在众人完成了时间跳跃机，他不得不采取行动的情况下，他还提前对冈部说了一句“出什么问题了千万别胡来”，这也是希望他被袭击时不抵抗，以致招来杀身之祸。他对待萌郁也不只是冷血的利用，在从萌郁处得知 IBN5100 下落之后，并没有立刻上报 SERN 并且停止了与萌郁的联系是因为任务达成之后萌郁即会被杀人灭口，天王寺为了保护萌郁而进行了拖延。

3，琉华路线结局所在的世界线，冈部和琉华会过上什么样的生活？

他们所在的 α 世界线，最终会由 SERN 统治形成反面乌托邦，反面乌托邦虽然没有自由，但并不代表不幸。只要冈部放弃时间跳跃机，SERN 虽然会派人监视却不至于被灭口。不过冈部最终会在 2025 年因为某种原因死亡，这是这条世界线的既定事项，至少到两人的孩子诞生之时为止，他们可以过着没有痛苦的幸福生活。

4.，为什么从梯队系统里删除了最初发送给桶子的 Dmail 就可以移动到 β 时间线？】

这是很多玩家都感觉疑惑的问题。日本和国内论坛许多玩家都参与了争论讨论，设立了多种假说，始终没有得出统一的结论。而后官方在面对日方某杂志访谈时，给出的答案是这样的：现在改变，过去也会随着重新构成。第二章约翰·提托在网上所说的话“世界线变动率发生巨大变化的时候，过去的因果律也会按照不存在矛盾的方式重新构成”，这所指的也就是这种情况。删除了 7 月 28 日被梯队系统捕获的 Dmail，7 月 28 日至故事当时 8 月 21 日之间的因果律即会重新构成为 β 世界线。这是因为 Dmail 本身就是超越了因果律限制的“异端”存在，对其的发送或干涉也会引发无视因果律的，带有“异端性”的大幅变更，这也是本作因果律发生改变的基本规则。

illustration:huke

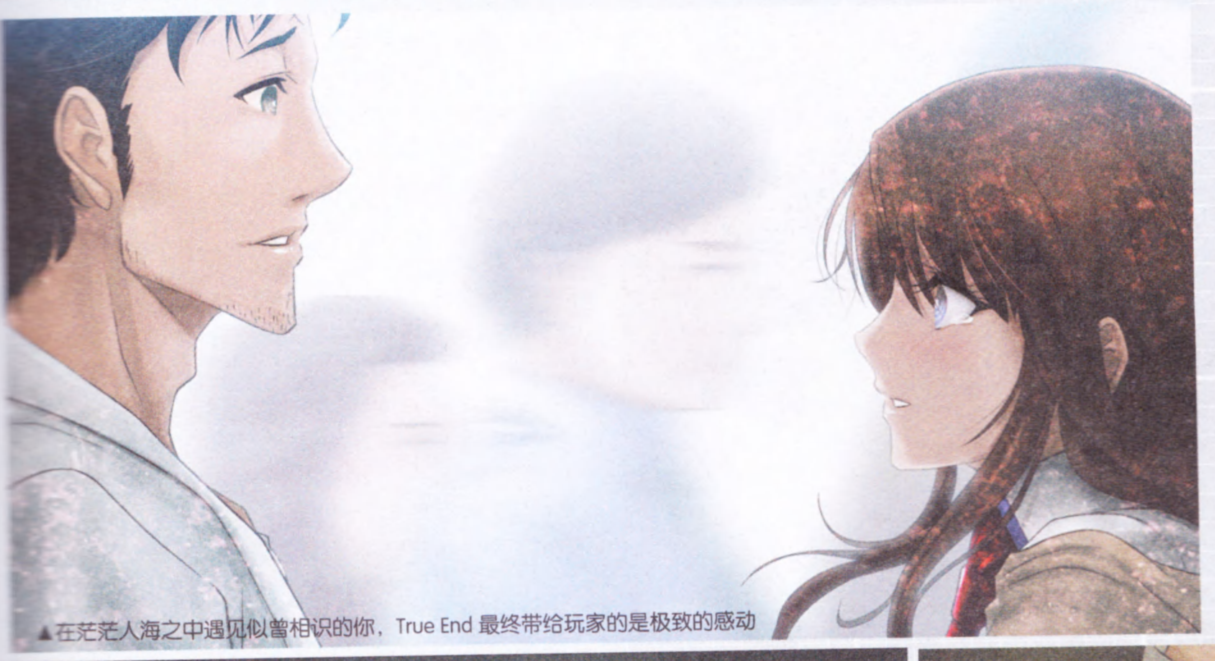






冈部牺牲红莉栖救回了真由理，并破弃了一切的根源，时间跳跃机——也就是最初的电话烤箱。可一通突然的电话却告诉所有人故事并没有就此结束：β 世界线上的铃羽同样乘坐着时间机器从 2036 年来到了这个时代。在这条世界线，虽然 SERN 没能统治世界，可全世界却因为时间机器而爆发了第三次世界大战。铃羽请求现在的冈部回到 7 月 28 日——世界线的分歧点，去改变世界线的走向，前往还没有任何人达到的世界线“Steins；Gate”。在那里世界上没有时间机器的诞生，也就没有 SERN 的独裁和世界战争，只不过对冈部来说最最重要的一点是，在那里真由理和红莉栖都可以活下去……

他在铃羽的引导下乘坐时间机器回到故事开始的那一天，经历了多番转折和努力。当故事开端的留下的伏笔——与此刻的线索连接起来，他了解到世界大战爆发的原因，了解到自己一直以来的行动始终都在 2025 年的自己的安排之中，并最终实现了拯救红莉栖的愿望，顺便也让世界达到全新的境界线，为故事创造了一个皆大欢喜的结局。



▲在茫茫人海之中遇见似曾相识的你，True End 最终带给玩家的是极致的感动

注意点：故事终章与序章之间设计了几处精巧的联系。

1，中钵博士与中钵论文

最初的那个三流学者大叔竟然就是红莉栖的生父，他在发表会这一天因为嫉妒女儿的才能，而抢走女儿写好的时间机器论文。在 β 世界线里，他带着这份论文逃亡到俄罗斯，请求政治避难。本来由红莉栖完成的论文经他发表之后被后世称为“中钵论文”，并最终成为第三次世界大战爆发的导火线。

另外中钵博士这一人物，在现实中的原型也是一个笑话。中松义郎——中松博士，日本“小有名气”的发明家，曾经是搞笑诺贝尔奖的获得者，他自称“发明王”，发明了很多和冈部等人那堆破烂玩意是一路货色的东西，还取得了不少稀奇古怪又毫无意义的专利。他还声称自己拥有工学、法学、医学、理学、人文等博士学位，但学位的由来不明，日本国内的博士学位取得名单中并没有中松的名字。有兴趣的朋友可以去查查关键字，能发现很多忍俊不禁的内容。



▲逃亡到俄罗斯的中钵博士接受媒体的采访

2，决定中钵论文去向的扭蛋。

决定整个世界走向的不是其他，就只是冈部当初为真由理摇到的扭蛋，该设定在游戏企划之初就已经决定。被真由理当天不小心弄丢之后，扭蛋经过辗转最终被中钵捡到。后来，他在登机逃亡的时候将扭蛋和论文放在一个包里，由于扭蛋是金属制的，没能通过货仓检查，他无奈只能随身携带。然而正是这一个偶然让论文逃过了货仓内的失火事故。于是冈部回到当天，在中钵之前找到扭蛋，中钵论文也就自然而然地消失在了火难之中。

3，红莉栖之死的真相。

冈部几经努力才发现最终是自己误杀了红莉栖，绝望之中，他从未来自己发来的 Dmail 中得知这个是一个必须的过程。15 年后的冈部必须让 15 年前的自己亲手杀死红莉栖一次，才能让他在心中燃起誓死改变过去的信念，从而 15 年间忘我地投入到时间机器的研究里去，其结果即是此刻拯救红莉栖的愿望终于可以实现。由于冈部最初已经观测到红莉栖的死，那一场景变成了一个不变的事实，无论如何他都无法改变世界的意志。但冈部仅仅只是看到了红莉栖倒在血泊中的一幕，而并非及时确认生死，于是未来的冈部想出的方法即是造出一幕死亡的假象，欺骗最初的自己，欺骗世界，最终成功地改变了世界的因果。



▲想要通过欺骗世界来达成拯救红莉栖的目的



▲主角失手误杀红莉栖，这个场景也相当震撼

关于『命运石之门』的秘话

『SG』对现今 5pb 的作品和旧 kid 时代的遗作来说都有着划时代的意义。尽管作品的剧本作者是林直孝，但赋予作品灵魂的却是 5pb 的社长志仓千代丸。平时一贯自称中二的志仓脑子里充满了各种古怪的点子，并且拥有强烈的表现欲。在推出了『CH』(Chaos;HEAd）和『SG』之后，出身音乐人的他在媒体露面的机会也变得多了起来，在这里我们来看看一段访谈的节选，或许能够认识到他和作品新的一面。



◆关于『CH』构想的开端

志仓：那是在 PC 版发售的一年半之前。要将自己脑中的妄想完全传达给别人，是一件很难做到的事情嘛。我考虑着“有没有能共有妄想的方法”，然后开始研究脑科学。正好当时有个电视节目正在播放将摄像头影响转换成神经电位信号，将影响传达给天生患有眼疾的人的科学实验实录，这一方面让我觉得看护领域有了很大进步，但同时又让我有点害怕。因为使用这项技术技能让人错误感觉“不存在”的东西是“存在”的。然后又想到，既然能以神经电位信号的形式给脑部传输影像信号的话，反过来不就也能将脑内描绘的影像以神经电位信号的形式提取出来吗？那时候脑子里就闪过了灵感。也就是只要能将妄想从神经电位中抽取出来，发送到对方的脑内，就可以共有妄想了。我便考虑能不能将这点用作游戏的主题，这就是『CH』开发的契机。

◆从妄想科学到假想科学的改变

志仓：系列最开始并不是用“科学 AVG”这样的名称来概括的，而是将妄想摆在科学前面，取了“妄想科学 AVG”这样的名称。也就是说，这是为了『CH』准备的词语。只不过在写『CH』故事构成的时候就已经决定下一作以“时间”为主题，毕竟我还是想在科学性上突出时间的话题。实际上第二作的计划开始之后，『SG』里不但没有出现妄想，反而是一个比『CH』更追求现实性的故事，我也不得不亲自否定自己定下的“妄想科学”。然后为了找一个词取代妄想，就定义成了“假想”。这是在科学方面的书籍上常用到的语言，同时也可以看做“已经假想到第十二种理论”这一类意思。这样起到了突出现实性的效果，在定名为“假想科学AVG”的时候，该系列就转变为“科学 AVG 系列”了。

◆『SG』独特的时空设计和限制

志仓：在与林（林直孝）进行商讨，追求点子和方案的整合性的阶段，必须的一步就是对世界构造的看法。也就是讨论这一点要怎么表现，或者说要怎么去称呼之类的问题。如果能够随意超越时间、毫无限制地改变过去和未来，那就太过“都合”了（编者注：牵强突兀之意），作为一个故事一点也不有趣，会变成脑残幻想故事。

“世界线振幅”就是本作独特的限制之一。仅设定为完全地“集束”的话，世界线结果就只剩一条，那就不存在发展和希望。结果一旦被彻底决定也就没有促动因素了。此外也存在一些可以称得上限制的要素，通过设定这些，我们成功地使冈部与单纯的“人生诈骗犯”划清了界限，描绘出了他作为一个人所拥有的本来的感情和思绪，以及各种各样的内心纠葛。





◆关于 huke 独特的画风

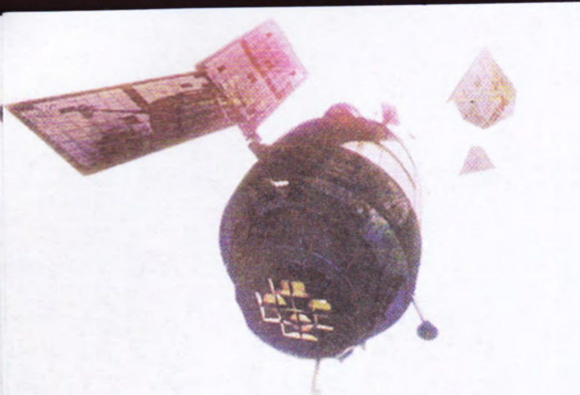
志仓：在保持萌度的前提下，没有接触过美少女游戏人也愿意接受的极限——启用 huke さん便是摸索这一标准的结果。这一次我们就只请了 huke さん。我觉得早期 AVG 游戏的风味，或者说“恋爱并非主题的全部”的信息在画面上也能表现出来吧。其实我并不知道“BRS”，我对担任制作人的松原说“这人不错”后，他告诉我“啊，画 BRS 的人啊”，我才第一次知道。在社内最初也存在“huke さん的话的确有魅力，可用在 AVG 游戏上真会受欢迎吗？”这一类反对意见。不过被我强压下去了（笑）。

◆作为女主人公的牧濑红莉栖

志仓：因为世界线的集束真由喜（真由理）会一次又一次死去，这一点一早就决定了，要拯救真由喜就是绝对的目的。这样说来的话，那一阶段不管怎么想真由喜都会成为女主人公。只不过在创作故事展开的过程里，红莉栖开始介入到其中。研究所成员中红莉栖拥有与冈部最接近的视点。就算真由喜和桶子不相信的事，红莉栖也会相信。在某种意义上对冈部来说她是世界上唯一的存在啊。将这一点发展到底之后，她自然而然地当上了女主人公。

◆会变成女性的伪娘琉华子

志仓：我个人倒是觉得“保持男性反而更萌”呢。从故事的冲击性来想也是，让玩家纠结下“实际是个男人啊”之类的不觉得更有趣也更萌吗？还有，琉华子为了变成女孩子而发送Dmail时，“（怀孕时）吃蔬菜或吃肉会改变（胎儿）性别”的说法是从本地的朋友们那里听来的捏他。为了确认是不是有这样的都市传说，我专程去调查过，后来知道的确有人这么说，就采用了。



◆关于萌郁这个角色的定位

志仓：萌郁结局从一开始就不存在。所谓萌郁路线并不是被删除了，而她也没有单纯被当做一个配角来对待，关键在于这一路线里玩家的感受很难稳定下来。最终冈部"饶恕"了萌郁的罪孽，虽然我认为有玩家觉得这样不错，但也有玩家不愿接受。于是没有预想要增加一些什么，在我看来目前已经充分地塑造出了萌郁这一角色。我制作的游戏里眼镜角色每次都很可疑，『CH』和『SG』都是戴眼镜的人有内幕。如果下一作还有眼镜角色登场，请多多怀疑一下（笑）。

◆从开端到结局轮回的物语

志仓：『CH』与『SG』还有一个共同点，即是将最后的场景放到了开场。『CH』也是从"涩谷崩溃后的 107 前"这一场景开始的，故事从这里拉开了帷幕，并在最后衔接到最初的场景里去。有一部叫做『白夜行』的小说（著者：东野圭吾），其电视剧版也正是这样。小说最后的场景在电视剧版里最初就展现了出来。先展示"结局会变成这样"，之后再描写到达这个结果的过程。当然，到了最后那一场景还是会到来，这一点上『CH』和『SG』也相同。特别在『SG』中，首先决定了会有一个红莉栖卧倒在地的场景，那么根据过程和世界线的不同，结局是否也会改变？冈部就在该问题上进行摸索。这样的故事流程最初就已经决定，不过细节上发生过多次冲突，而每当遇到冲突我们便反复讨论，再把角色的感情考虑进来，渐渐将故事内容描绘得丰富起来。

◆面向读者和玩家的话

志仓：多亏各位作品才获得好评，而我本人也渐渐开始抓住游戏企划和制作原案的窍门。此外，在与负责剧本的林和担任制作人的松原配合起来分担作业方面也越发有效率。我逐渐把握住了想表现一个东西该采取怎样的手段和方法。下一作科学 AVG 第三弹也正在企划之中，大家敬请期待吧。请大家务必也妄想一下第三弹的科学主题将是什么呀。

如此热门的一部大作，自然少不了各种衍生物——

周边作品网罗





漫画

『SG』的周边作品中启动最早的是漫画，第一个版本在游戏 XBOX360 版发售之后就开始在月刊**コミックアライブ**上进行连载，作者是**さらちよみ**。该版本故事基本沿袭游戏的流程，以重现游戏剧情为准则而展开故事，但用一话不超过二十页版面就带过游戏长达数小时的一章内容，描写平淡而缺乏吸引力。相比原作对细节和人物的精雕细琢，漫画就像是一个剧透工具，对原作有兴趣的人建议不要先看这一套漫画。

倒是游戏发售之后 2 个月，在月刊**コミックブレイド**上开始连载的另一部漫画『STEINS;GATE **亡環のリベリオン**』更值得注目。这部漫画由游戏剧本作者林直孝担任剧本原案，以铃羽为主人公展开隐藏在原作背后的故事。首先必须说负责作画的水田**ケンジ**相当不给力，画面潦草、构图混乱颇有糊弄读者的感觉，然而已经发售的单行本由他绘制的封面却又非常漂亮，既然有这个功力就希望他别偷工减料，别对不起颇具看点的情节。作品先讲述了铃羽作为反政府组织在未来与 SERN 的特工作战的经历，其中透露的关于桶子的信息格外惹眼。由于 SERN 拥有超越时空的力量，组织渐渐被逼向全灭，最终铃羽只能坐上父亲留下的最后的王牌——未完成的时间机器前往过去。铃羽与冈部等人结识和交往的过程基本与原作一致，并在从侧面介绍人物的同时揭露了一些原作中没有提到的细节。不过作品中描绘的冈部与其说是中二倒更接近一个疯子（或许在别人眼中事实就是如此 -_lll）。

直到第一卷最后，也就是第六话末尾，2010 年秋叶原人山人海的大街上，出现了一个长着黑色长发头戴**う~ぱ**面具的少女，让故事隐藏的谜团一个个显露了出来：早在漫画连载之初，官方就已经提到作品中会描写关于铃羽母亲——阿万音由季的故事，官方设定集提到该漫画的时候指明的一张宣传画中，手拿**う~ぱ**面具，黑色长发的水手服少女即是由季，那么漫画该处登场的人物让读者联想到由季也是很正常的事。然而很多读者在这时才猛然回想到，未来杀死铃羽诸多同伴，甚至杀死铃羽母亲的特工也正是这一身装扮。那么问题就出来了，画面中登场的少女究竟是特工还是年轻时的由季？这两者到底又有什么联系？笔者先不做妄自猜想，不过这部漫画在叙述中存在于原作微妙的区别，我们可以看做这是无数条世界线中的一种可能性，作品很可能会描述一个



与原作结果相同但过程不同的故事。

与这部从侧面描述一个错综复杂的时空故事不同的是，官方在 FAMI 通网站的 COMIC CLEAR 栏目里公开的免费漫画『STEINS;GATE 恩讐のブラウニアンモ～ション』则是一个不含时空穿越成分，但充满人情味的故事。作品以显像管先生天王寺裕吾为主人公，讲述他以及自己女儿小綯不为人知的过去。目前作品仅连载了两话，只讲到 15 年前的他因为意外而结识了回到过去的铃羽——桥田铃的一幕。虽然不知道作品将以哪条世界线展开情节，但想必铃羽对他的照顾和嘱托，他与妻子和女儿之间的故事一定会在将来一一与读者见面。此外，C78 上『SG』的企业本『STEINS;GATE ILLUSTRATIONS COLLECTION』中刊登了一段该漫画的番外篇，作者在其中让真由理 COS 了 BRS，让红莉栖 COS 了如月千早，这不得不让人大吼 GJ 呀！





广播剧

官方发售的广播剧 CD 目前一共有三张，分别以不同人物的视点讲述了不同世界线上，原作所没有讲到的故事。其中既包含了各种对补完游戏世界观和人物不可缺少的信息，也能带来不同侧面的感动。

第一弹『α「**哀心迷図のバベル**」**ダイバ－ジェンス** 0.571046%』是以红莉栖的视点来讲述原作中的第十章“因果律**のメルト**（因果律的融合）”。在得知为了拯救真由理自己就会从世界上被抹消之时，红莉栖内心充满了恐惧、不安、以及彷徨。决定默默消失在众人眼中的她，最终因为菲利丝的开导，决定向冈部留下最后的告别，为了让冈部今后能够在无数条世界线中寻找拯救她的方法。故事中还揭露了一些惊人的事实：中钵博士与现已不在人世的菲利丝爸爸及桥田铃是旧识。从台词中也可以得知，铃羽回到过去，换上桥田铃这个名字之后大概是靠自己未来的知识当上了某所大学的教授，从而与学生时代的另外两人相遇，并曾花了 8 年时间一起合力开发时间机器。当年中钵博士与游戏中蛮不讲理的形象不同，是一个充满热情的——呃，姑且说是中二，或者说是一个很像冈部的人。

第二弹『β「**無限遠点のア～クライト**」**ダイバ～ジェンス** 1.130205%』是以真由理的视点讲述了游戏终章，冈部和铃羽两次进行时间旅行之间那空白的一分钟里隐藏的故事。冈部因为失手错杀了红莉栖后陷入绝望，自暴自弃地拒绝再一次挑战，而不知所措的真由理则只能呆在他的身边无能为力。铃羽告诉众人，时间机器所剩的燃料只能保持一年时间，一年之后若冈部还是拒绝，她自己孤身一人也必须再次回到过去。这一年时间很快就过去了，而冈部在真由理的陪伴下不但精神面貌恢复了过来，甚至过上了**リア**充的生活，不过真由理明白，冈部这是在逃避和害怕。她在最后这一天



从铃羽口中得知自己在将来的 25 年时间里将一直在后悔中度过，于是她请求铃羽将她带到一年前的这一天空白的一分钟时间去，将自己 1 年份的回忆和未来 25 年的后悔一并托付给了当时的自己，让她去唤醒内心受挫的“凤凰院凶真”。

第三弹『γ「暗黒次元のハイド」ダイバ~ジエンス 2.615074%』比较特殊，它与前两作对原作进行补充说明不同，描述了一条完全不同的 γ 世界线上所发生的事。冈部在第八章末尾发送了 Dmail 之后，所到达的是一个完全不同的世界，在这里他是 SERN 特工的一员，研究所的背叛者，同时也是萌郁的搭档。这条世界线上的他平时是一个冷淡而冷酷的人，在将来更会成为特工部队的首领，300 人委员会的成员，而他同时曾经是萌郁的救命恩人。人物关系和事情的因果发生了巨大变化，唯一不变的依旧是真由理即将到来的死亡。于是冈部要做的就是要想办法制伏不再信任他的红莉栖等人，发送 Dmail 改变过去，从该世界线脱离。虽然志仓在访谈中否定了萌郁路线的存在，但这张广播剧无疑是在补完这一部分：尽管眼前的冈部与该世界线上以前的他完全不同，尽管在这一个冈部将要做的是抹消掉他们俩至今为止的关系和美好的回忆，但察觉到冈部的本质



并未改变的萌郁还是决定义无反顾地冒着生命危险帮助他，成为他在这个世界里唯一的同伴。此外，这段故事中还与原作的一个设定相契合：原作铃羽曾讲过 2000 年与 2010 年相同，也是世界线重要的分歧点，γ 世界线就是因为 2000 年发生了千年虫问题而使世界发生了翻天覆地的变化。







小说

官方小说『**円環連鎖のウロボロス**』目前已发售了第一卷，是一部相当标准的游戏周边小说。它与最初的漫画版相同，情节内容基本与游戏流程一致，但在不破坏原作气氛的同时，对部分细节和关键要素进行了独自的加工，展现了不同于原作的“过程”，即使熟悉原作的玩家也难以预料情节将如何展开。由于执笔并非林直孝本人，而是由曾撰写了『Last Vision』的海羽超史郎担任，所以作中人物的言行多少与原作有些区别，不过整体感觉保持了一致。总的来说，这是一部不管是否玩过游戏的人都能得到充分乐趣的优秀作品。

除此之外官方就没有再单独出版过别的小说，不过『STEINS;GATE ILLUSTRATIONS COLLECTION』中倒是收录了一段由林直孝亲自执笔的小说——『**遥遠のヴァルハラ　世界線変動率 0.334581%**』。这段作品长度四万字，讲述了一段精彩的原创内容：在 α 世界线里，铃羽前往过去寻找 IBN5100 失败，最终真由理死去，而冈部等三人被 SERN 抓走，软禁了一年半时间。桶子通过某些手段联系上了网络上赫赫有名的“**疾風迅雷のナイトハルト**”(『CH』主人公西条拓己在网上的称呼)，求得他的帮助后，计划了逃离 SERN 的“瓦尔哈拉作战”。然而当冈部带着久别重逢的红莉栖逃到位于大型强子对撞机——LHC 内部的汇合地点，他们所遭遇的却是特工们的袭击。原来 SERN 假冒**ナイトハルト**来骗取桶子的信任，从他口中得知了铃羽以前讲述的世界构成理论一记这条世界线的未来——冈部将在 2025 年死去，红莉栖将成为“时间机器之母”，而桶子则将结婚生子，并在将来把未完成的时间机器交托给自己的女儿。



SREN 为了测试世界线集束理论是否属实而故意谋划了这场骗局，事实上，世界线的集束得到了证明，即使在乱枪扫射下，冈部与红莉栖依然没有受到致命伤。特工的领导者满意地告诉两人，为了不歪曲因果律，桶子已经被释放，红莉栖将被强制留下进行时间机器的研究，至于冈部则任其去留。面对早已决定的未来，冈部再次陷入失意，可红莉栖这时却提出了与以往不同的见解：铃羽所观测的未来只是片段，并不代表全部。尽管结果，或者说现象无法改变，但过程以至本质却是可以改变的。这也正与故事终章冈部为拯救红莉栖而欺骗世界所遵循的理论相同，它为这个故事揭示出了未来的希望。于是冈部胸怀希望地离开 SERN 回到了日本，陪桶子参加了他们的最后一次 CM 后，潜身开始了与 SERN 抗争的漫长生涯。不管未来是否会被集束，至少在不同的可能性中，他们的战斗并非毫无意义。

此外值得一提的是，在故事末尾两人结识了一位 COSPALYER 少女，她正是桶子在多年之后的妻子由季，这小小的片段又将小说与漫画『**亡環のリベリオン**』衔接起来。在去年的某次访谈中，林直孝就曾谈起了关于由季的部分细节，当时说起的内容几乎都忠实地出现在半年之后的漫画和小说里。







结语

与很多其他作品不同，『SG』独特的世界观设定使原作的周边作品都可以看做是整个故事的一部分，这些作品也可以通过不同侧面对世界观进行补完，于是 FANS 对这些作品群也表现出了极高的关注。那么自然而然，5pb 官方也不会放过骗钱的机会，不断地推出周边作品。比如近期陆续发售的角色 CD 系列，每一张不但收录了角色歌曲和一些额外内容，还包含了一段对原作进行补充的迷你广播剧，若想制霸『SG』的世界，恐怕必须将该系列 CD 照单全收。

作品动画化的消息也早在几个月前就浮出水面，具体制作阵容也在近日正式公开，动画的官方网站也已经开张。除开官方作品，同人方面留下看点的作品也不少，最有名的要数同时在 pixiv 和 nico 上公开的四格漫画『**荒唐無稽のルシッドドリ～ム**』，作品把达到 SG 世界线之后的世界为舞台，以人物们的日常生活为主题，描绘了一连串笑料百出的小片段。作为同人作品，该作创作不会受到过多限制，尽管作品偶尔出现刻意歪曲和捏造人物形象和性格的情况，但这同时也使得笑料的威力十足，强烈推荐一看。

总之，官方也好同人也好，『SG』在通关之后的乐趣丰富多彩，因为版面有限，笔者也不能将自己所知的全部介绍出来。有爱的玩家大可在等待系列第三作登场的同时，尽情回味在本作无数世界线中徘徊的感觉，说不定又会有新的发现。▲


ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play !
是超越亲情的爱？
还是宅男的理想？
■文 / 如月千华
—『黄昏のシンセミア』与实妹游戏漫谈
黄昏のシンセミア
It is the one that the person must not touch that it is beyond this.



实妹 ——有血缘关系的妹妹。萌要素之一，在二次元领域是最主流的近亲（哔——）物门类。无论怎样思念对方，自己的立场始终是“妹妹”，无法逃离血缘的内心纠葛叫人沸腾。其中有不少作品都以“Let’s 背德”的精神去度过难关。

Shí mèi

——这是某宅用恶搞 WIKI 上对实妹解释的节选，这一分类的特点倒也概括得八九不离十了。早在数年前妹属性就已成为一种主流，凡是 GALGAME，没个表妹堂妹邻家小妹之类的妹角色都会让人感觉少点什么。可一说到实妹便又是另外一个问题，即便在二次元宅中间，对“可攻略的实妹”这种存在带有抵触感的人也不在少数。然而近几年随着宅风日渐强势，实妹游戏的境遇也发生了很大改变。且不说岛国，最近数月就连天朝几大 GALGAME 论坛也都纷纷掀起实妹大潮，甚至不少作品的汉化版也陆续出现，使实妹呈现一股势不可挡的架势。

今年 7 月底出现的『黄昏のシンセミア』就是从这股风潮中脱颖而出的一部佳作，该作通过融入传奇风格的故事塑造了一对打破常规并足以让人改变对待实妹态度的兄妹。本次关于实妹的话题，让我们先从该作说起。

『黄昏のシンセミア』的点点滴滴

人物介绍

ARATOR

皆神孝介

MINAGAMI KOSUKE

本作主人公，现在是大学生，参加了研究民俗学的社团。小时候母亲过世后在父亲的带领下与妹妹一起离开了故乡来到东京。是个心地善良的好青年，头脑清晰，喜欢从客观的角度看问题，关键时刻也有独当一面的气质。与妹妹有着深厚的感情和常人无法理解的交流方式，比如经常开玩笑似地对妹妹进行骚扰。

皆神さくや

MINAGAMI SAKUYA

CV：平山纱弥

孝介的妹妹，高中生。黑发黑瞳的美少女，平时表现很淡泊，并总露出不开心的表情。不过孝介骄傲地称她为“能干的妹妹”，是个做事踏实，深思远虑的女孩子，与好事又老好人的哥哥是一对好搭档。高中开始离家过着住校生活，期间也一直与哥哥保持电话和短信联系。在哥哥的“磨练”下炼成了强劲的抗骚扰能力和吐槽功力。按照皆神家的传统，长女的名字必须继承**さくや**这一读音，母亲**咲夜**的读法在纱久耶诞生之后即由**さくや**改成**さや**。

岩永翔子

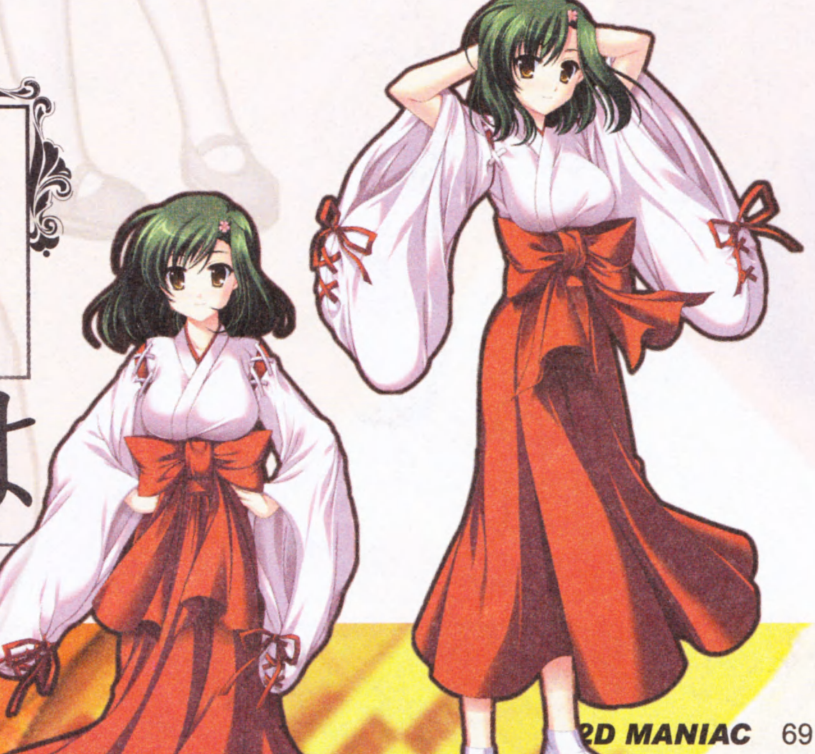
IWANAGA SYOUKO CV：夏野こおり

孝介的表妹，与她的母亲**皐月**一样性格温和。原本比较开朗，最近由于睡觉总是做可怕的梦而变得沉默寡言，孝介到来之时她却更像是个文静又怕生的小女孩。经过一段时日的交往她喜欢上孝介这个大哥哥，便渐渐显露出她本来活泼的面貌，并在纱久耶登场后显足了醋意。在她的路线中，幼小的她不得不面对异常残酷的选择和命运。

春日いろは

CV：青山ゆかり IWANAGA SYOUKO

孝介兄妹俩青梅竹马的玩伴，御奈神村春日神社的巫女，熟悉本地的神话传说。性格开朗，对工作要求很严格，做事干脆爽快是她的信条。神社每年都会举办祭祀天女传说的祭典，其主要内容的神乐之舞中由她来扮演下凡而来的天女这一主角，再加上今年的夏祭由她主办，因此她也格外卖力。要说她内心唯一的阴影，就是双亲在她小时候就神秘失踪，至今下落不明。



银子

GINKO

CV：芹园みや

孝介回到御奈神村后相遇的神秘女性，关于她的信息大多包裹在谜团之中，就连银子这称呼是否是真名也不能确定，只知道她是居住在深山中受当地人避讳的“山之民”。她单方面认识孝介，并一开始就称呼孝介为“**こうちゃん**”。本人自称以前是孝介母亲的熟人，似乎与**皐月**也是旧识。人如其名长着一头银色长发，相貌端庄俏丽，看上去是个成熟的大美人，可实际却是一个随性又自由的家伙，一开口说话就原形毕露。

岩永皐月

IWANAGA SATSUKI

CV：柚木かなめ

孝介兄妹年轻的姨妈，翔子的母亲。她是上一代皆神家的次女，兄妹俩母亲的妹妹。对孝介来说，她更像一个大姐姐，是他小时候的初恋对象。孝介一家人搬离御奈神村后她和丈夫回到老家住进皆神家的屋子。这一年由于丈夫长期在外工作，她以家里人手不足为理由将孝介叫回故乡，不过实际上是希望他们兄妹能回家来看看。她是个贤妻良母型的长辈，对自己的女儿和孝介兄妹都非常关心。

主线及纱久耶线故事梗概





远离城市的御奈神村是天女神话的发源地之一：从前有位天女下凡到村子附近的湖里洗澡，被村子里的一个青年盗去了羽衣，无法回到天上的她只能留了下来。天女利用自己的知识帮助村民开垦村落，和青年日久生情并结婚生子。和我们所熟悉的故事一样，天女找到了被偷去的羽衣，便抛下丈夫和孩子回到了天上。不过，御奈神村的传说与这个家喻户晓的故事又有一些区别：最后天女不只留下了遗憾，还有更多的东西——不老不死的药，以及“诅咒”……

从小离乡的青年皆神孝介借着大学暑假的空闲回到故乡，在自己以前的家——现在是姨妈家——过上了短暂而平静的山村生活。与旧识**いろは**等人重逢，结识了银子等友人的他，渐渐在这久别的故乡找回了容身之所，连最开始不肯对他敞开心扉的表妹翔子也在几经周折之后与他建立了信赖关系。这时村中突然有类似野兽的怪物出没，一时间人心惶惶。某天翔子担心她在山中饲养的小狐狸闯进了封锁区域，孝介追了上去却意外遭遇传说中的“山童”的袭击——那是一种像是由无数腐烂的肉块组成的巨大而恶心的怪物。为了救翔子他与怪物一同坠下山崖，侥幸生还之后决定着手调查“山童”与传说的真相。

收到孝介在遇难时发出的类似遗书的短信后，妹妹纱久耶也急忙从学校赶回了故乡。她深知阻止不了哥哥，便要求与他一起调查，以便盯着他不做出危险的行动，孝介为了让她安心也只好答应。最初两人手中唯一的线索，便是孝介在坠崖时无意识从怪物腐烂的身体内部抓出的看似巨大青色宝石的不明物体，他隐约察觉到这和母亲的某样遗物

有关联。原来母亲在十几年前的一场水难中过世。当时一同遇险兄妹俩却奇迹般地生还。可长大之后两人小时候的记忆变得非常模糊，水难发生前后的情形完全回想不起来，仅能从旁人口中得知当时的情况——事发之后两人魂不守舍，陷入了相当糟糕的精神状态。周围的人都认为他们留下了心理阴影，父亲便带着两人前往东京居住。直到今年他们才第一次回故乡，对母亲几乎一无所知。于是，他们一边帮着家里和**いろは**的神社做事，一边开始在家里寻找母亲生前的物品，这同时也是为了寻找母亲生活过的回忆。

在调查过程中，孝介得知翔子总是收集到常人无法发现的红色石头，虽然那和他手里的东西完全不同，却让人感觉存在什么关联。银子则告诉孝介，青色不明物体是很久以前的人留下的诅咒的结晶，相当危险。由于它会溶于纯水，翔子害不小心舔了一点进嘴里，好在银子诊断之后认为暂时没有危险，这才算松了一口气。当孝介问起母亲曾经持有类似的物品时，银子则表示那与这“诅咒”不一样，是很安全的东西。另一方面，以家中找出的某张先人的照片为线索，他们得知皆神家到孝介这一代为止，代代都只生女儿，而且母女总是长得非常像。

从结果上说，搜寻活动并没有得到满意的结果，但兄妹俩在这久违的共同生活中找回了化为碎片的儿时记忆。两人拥有太多只有他们俩才能共感的东西，当仔细回首这一切，孝介渐渐无法分清自己对纱久耶究竟是怎样的感情。就在这时，兄妹俩在山林里遭到“山童”的追击，好在银子及时赶到两人才摆脱危机。一同度过了鬼门关的兄妹俩不禁重新审视起他们之间的关系，并最终选择了彼此相拥……



身为友人，**いろは**能够理解两人的感情，在忧虑声中还是送出了祝福；可是姨妈**皐月**作为长辈即使再关心和重视，也无法轻易认同两人的关系。她要求两人不能意气用事，立刻回家去分开生活一年时间，如果能够做到，并且到了第二年的这个时候两人的决定还未变，再回故乡来做决定。决心直面问题并希望得到认同的兄妹俩，强忍着渴望在一起的心情，选择接受**皐月**的考验。转眼间，一年时间过去了，又是一个夏天……

天女传说的真相

游戏的纱久耶路线就到此为止，玩家们必须从其他路线中搜集线索，隐藏在神话传说背后的真相才渐渐浮出水面——

数百年前，当这片土地还荒无人烟的时候，天上的两位天女时常下凡将山中的湖泊当成沐浴之所，某次她们来到湖边，却发现一群人类移居到了这里，形成了一个集落。他们没有生产和开垦的技术，每天都在和饥荒做斗争，只有一个青年的眼里还保持着生活的意志。看到已经没法再使用湖泊，天女姐妹中的次女很快回了天上，可长女却对集落的人放心不下，因为这样他们将无法度过严冬。于是她不顾禁令出现在人们面前，想传授给他们生存之法。但集落的人对她心存误解和恐惧，直到那位青年主动向她搭话，听从她的指导开垦田地并储备



粮食，大家才渐渐接受这位性格温和的天女。

地上的世界和天上的时间流逝并不相同，次女以为姐姐的“羽衣”发生故障无法返回，于是带着备用的“羽衣”来到下界，才发现当初的集落已经变成一个充满生机的村子，而姐姐竟然和青年组成家庭，还与村人们一同生活。由于女儿还太小，长女无法立即返回天上，次女也只好暂时留了下来。经过一段时间的共同生活，当次女隐约发现自己也渐渐倾心于青年的时候，返回的时刻终于到来了。

临走之前，长女将自己的“羽衣”变成药状粉末交给青年，并告诉他这是不老不死的药——原来所谓的“羽衣”其实是类似纳米计算机集合体的某种高科技产物，由用于登陆主人信息和下达指令的“核”与用来执行命令并可以任意变换形态的部分组成。只要用核下达细胞活性化和自我修复的命令，就能起到维持肉体活性的效果。该工具实行遗传基因认证，只有遗传基因数据登陆了“核”的人（也就是青年，长女以及他们的后代）才能启动和终止工具。而成为“核”的真正主人后，青年本人才是最高权限者。姐妹俩一旦返回天上，按照常人的寿命他们就将无法再相会，只要使用这只有一人份的药就有希望重逢。长女并没有强迫青年，只是任性地留下一种选择，就这样，她带着总有一天要归来的心情回到天上，而紧随其后的次女则将带有她基因的羽衣分了一部分登陆到青年的核上，并留给青年，心中也期盼着再会的一天到来。



姐妹俩一回到天上就立刻被剥夺了自由，一转眼地上数百年光阴逝去，当长女总算摆脱拘束盗取了一份备用的羽衣，满怀希望地再次来到下界时，等待着她的却是因“不老不死”而变得疯狂的人们。他们骗长女喝下毒药，残忍地砍去她的手脚让她无法逃跑，并试图通过吃她的肉来得到永生。想尽办法都没能达到目的后，失望至极的暴民只得把她丢弃在湖边的一座小庙里，终年不见天日。长女藏在体内的羽衣勉强维持了她的生命力，无数的伤口重复着腐烂和被异物修复的过程，最终她失去了人形。常年在肉体和内心双重的摧残下，她的感情渐渐消失殆尽，仅剩下的仇恨成了她唯一的信念……

直到不知道过去多少年后的一个夜晚，一

名自称天女后裔的女子丝毫不畏惧她骇人的姿态，趁着守卫睡着之后将她救出小庙。从女子口中，长女得知青年最终没有使用羽衣，但天女和不死之药的传说引来了当权者，他则被残忍地杀死在湖边。临死之前，青年将羽衣洒到湖里，无数村民和从全国各地慕名而来的人都抢着喝湖水，认为这样就能得到不死之躯，一时之间，村子被人称为“皆神村”（读音同御奈神村）——人人皆是神。但在核以及遗传基因认证的双保险下，羽衣只能产生稍微提高身体能力的效果，没有任何人得到不死。

人们并没有因此死心，尽管朝代更替，却一直都有人埋伏着等待天女的再次降临；青年的子孙在他死后逃离了村子一直在外生活，直到最近才回到这里。然而比起这些残酷的事实，给予她最后一击的却是这位自己子孙的面容——羽衣的核中记录了主人的遗传基因，当母体怀孕时为了继承使用权限，子女会自动继承母体的基因，于是生下来的几乎一定是女婴，而且必定会长得与母亲酷似，然而出现在她眼前的这张面孔，却长得和她妹妹一模一样……

所爱之人早已不在人世，连妹妹也背叛了自己，自己存在的意义又是什麼？万念俱灰的长女内心埋藏已久的怨恨也彻底爆发出来。她让女子从自己身体里取出一直维持着自己不死状态——已经变成暗红色的核，并命她吞了下去。然后她在湖中用刀刺穿自己的身体，让血液在湖水里散开，并命令羽衣再生自己的肉体——长女将最高权限让给青年之后，自己便无法直接更改和启动她原本羽衣的命令，但可以利用类似的命令对其“保险”进行篡改：羽衣接收到她的血液发出的“命令”就会强制执行细胞无限活性化。而被青年撒入湖水的羽衣，早已散布到漫山遍野和生活在这里的生物体内。如果再经过多年的循环和累积，一旦某个个体内的羽衣量达到一定程度，就将成为“不死”的怪物——“山童”，这片土地也会渐渐变为被生死螺旋所笼罩的人间地狱。吞下了核的女子的后代则将成为向“山童”发出命令的“主人”，继承她所留下的怨念，永世不得安宁。

“诅咒”的准备已经万全，长女倒在湖水中静待死亡和解脱，然而当女子慌忙抱起她血肉模糊的身体，第一次看清她的面容之时，却将眼前这位存在于传说中的天女错认成自己的姐姐。这一瞬间，长女也才恍然大悟，她的血脉并没有绝迹，而是与眼前这个继承了妹妹基因的女子一起生活在世上。无奈生命的灯火即将熄灭，她渐渐失去了思考能力，在最后时刻暗自祈祷被记录在核中的青年的基因在将来的某一天，可以孕育出不屈于强制基因继承程序的灵魂转生到这个世界，与无数个世代之后自己的化身重逢……

终章：黄昏のシンセミア

一年中未曾相见的孝介兄妹回到了御奈神村，**皐月**带着温暖的笑容迎接了他们。一年时间过去，两人的心意并没有改变，而**皐月**也更加冷静地思考了兄妹俩的问题。不过他们并没有急于得到**皐月**的回答，而是率先将目标放在另一边：经过去年的事件，两人明白这个和自己有着深刻联系的村子存在某种超越村庄构成并凌驾在人类之上的秘密，为了彼此能够在一起生活下去，必须探明究竟。经过调查，孝介了解到有一位被称作有一位叫“**シロガネさま**”的人物曾出现在民俗传说中，帮助人们对抗“山童”，他认为这神秘人物就是对山童非常了解并已经失踪了近一年时间的银子。

银子——传说中的“**シロガネさま**”，曾经降临此地的两位天女中的妹妹。她数百年前来到这里，发现姐姐留下的诅咒后便一直在与之作斗争。多年之前，她与一只强大山童战斗时身负重伤，被孝介的母亲同时也是天女姐妹中长女的后裔——**咲夜**所救。知道对方的身份后，两人很快结为友人。孝介失去母亲的那场水难中，是银子最后救起了在**咲夜**保护下没有受到致命伤的兄妹俩，并让他们的记忆变得模糊。一年前孝介在离开时将翔子找到的红色石头交托给银子，银子为了做调查而离开了御奈神村。她现在得知孝介兄妹回到御奈神村，便急急忙忙赶了回来，面带极度不安的神情——电视和广播里频频出现一则新闻：全国各地的动物同时做出了奇异的举动，开始集体迁移，而迁移的目的地正是御奈神村。众人一年不见却没有时间叙旧，银子立刻向他们说明了真相：

1年前孝介找到的青色宝石就是羽衣的结晶，而且形成山童的罪魁祸首。正在向这里聚集的动物全是因流散到各地的羽衣——变成山童的动物。翔子的红石则是天女的血和羽衣的结晶，其中留下了天女的怨念，只要红石还在，就会不断了自动向青石发出命令，无限制的发动肉体再生。一直困扰翔子的噩梦也是由怨念造成的，她作为皆神家次女家系的后裔，体内继承了数百年前天女留下暗红之核，因此能轻易地找到红石。而孝介记忆中母亲所持有的类似青石的物体则是天女最初留给青年的核，作为皆神家的传家之宝流传下来，现在存在于孝介兄妹的体内。

银子的解说最后导出了一个结论——现在









只有兄妹俩才能阻止即将发生的灾难。然而这时意料之外的事却发生了，一年之前舔过青石的翔子突然也变成了天女诅咒的傀儡。兄妹俩想上前去解除红石的命令，可触碰到翔子的纱久耶发生异变，仿佛换了一个人似的，幽幽地对孝介说道："终于见到你了——"。孝介还未回过神来，无数山童从四处涌来将纱久耶带走。

纱久耶最后的表情让孝介隐约回想起了儿时的某个场景，他便请求银子帮他恢复了记忆，从而回想起十几年前那场水难的真相。原来当年纱久耶在河边意外地找到一颗红石，在数百年里第一次被继承了天女血脉的人触碰后，最初的**さくや**——天女的怨念复苏了。她当即想引发山洪毁灭村庄却被**咲夜**阻止，而天女的思念和怨念进入体内后，纱久耶也一度陷入崩溃，可多亏银子消除了这段记忆才使她恢复正常。现在，翔子所持有的大量红石让纱久耶的身体再次被天女的怨念控制……

去纱久耶身边——孝介只有这个选择，为了他们的未来，也为了结束这延续了数百年的悲剧。当他在银子的帮助下来到山顶，出现在他前面的是纱久耶的身体融合了无数山童后形成的巨大怪物。这时同样恢复了记忆的纱久耶因天女留下的无比强烈而纯粹的感情，误以为自己对哥哥的爱并不属于自己，而是继承在羽衣中的天女的思念。然而兄妹俩的感情却是在两人一同走过的长久岁月中一点点累积起来的宝物，是确确实实存在于各自心中的风景。孝介抵抗着攻击，用两人回忆的点滴让纱久耶取回了心之所在，并消去了羽衣中的诅咒，天女的怨念最终犹如沙砾一般随风散去。

十几天后的夏祭典上，**いろは**终于跳起了祭奠天女的神乐舞，只有极少数人知道祭奠的对象已经不在人间。异色的光辉之中，孝介和纱久耶将天女的思念怀抱在胸，偎依在一起，并肩走过了无数个日夜的两人，再次下定决心要携手走下去……

作品风格和评价



『**黄昏のシンセミア**』的制作方**あっぷりけ**是有名的AKABEiSOFT2公司旗下的一个算不上老资格的品牌，从2006年11月设立至今，AB2以该品牌的名义一共推出了3个作品——『**見上げた空におちていく**』、『**コンチェルトノート**』以及本作。由于其主要制作阵容一直没有改变，三作也算是一脉相承地延续了该品牌的特点，人设、音乐以及剧本这三个主要方面都存在足够吸引玩家的要素。

画师**オダワラハコネ**（小田原箱根）由于早期参与了猫猫社的『AKA』和『120円の春』等知名作品的制作而享有一定声誉。他绘制的立绘和CG总有一部分有崩坏的嫌疑，可在同作中又不乏相当精美部分，总会让人感觉不是出自同一人之手。到底是画功不足还是时间不够造成发挥的不稳定，我们不得而知，总之这种特点在**あっぷりけ**的三部作品中也有较明显的表现，不过最新的本作里崩坏的部分已经大大减少了。相比之下，担当音乐**鷹石しのぶ**的表现始终受到一致赞誉，在他创作的各色

BGM的演绎下，游戏的气氛被烘托得淋漓尽致。日常系的配乐在前两部作品中就已尽显功力，而本作以传奇故事为背景和话题，配乐也相应的偏向传奇风格，为剧本的各个场景创造了牵动人心的传奇舞台。

最后，负责剧本的桐月氏则是一个颇受争议的写手。他笔下的文字相当有特点：涩，而后劲十足。对人物动作和心理描写细致而生动，常常以心照不宣的某些信息为前提，将完整句的某些部分省略；文句之间常常出现相互制约，甚至在上下句中也会有信息上的前后制约。总体来说细细阅读起来他的文字在表意上会有一种特殊的韵味，可由于句式多样且不统一，长句也不少，常常遇到需要反复阅读才能理解透彻的情况，对速读造成障碍。从目前的作品来看，这种文风对人物塑造，感情和羁绊的描绘起到了绝佳的效果，他的文字与BGM的结合起来，游戏感染力能达到相当惊人的层次。但同时弊端也相当明显，用于陈述和解说的场合，迂回的文字给读者的理解带来了不必要的困难，可是桐月的剧本又偏偏喜欢堆砌各种复杂而详细的设定，而且有愈演愈烈的趋势。前作『コンチェルトノート』对"运气"的描述就绕得人云里雾里，到了本作中，对天女羽衣的设定就显得更加繁杂而缺乏必要性，本来像是要为故事增添逻辑性的设定反而让作品显得难懂。

抛开文字上的优缺点，尽管本作故事的构架不完整/人物塑造与传奇要素结合不协调等问题让不少传奇爱好者感到失望，但作品本身依旧有不少的可看性："留下他人离开的心情"，"人与禁忌的关系"等话题在剧本中从多个角度进行了讨论。当然，最重要的是孝介与纱久耶这对兄妹的存在——



兄妹：超越亲情的爱？

本作游戏的标题中的"**シンセミア**"是一种毒品的名称，游戏对其的注解是"人不可触碰的禁忌"，这在意指"不老不死之药"的同时，也暗喻了孝介兄妹的关系。在游戏发售之前，桐月曾表明过他对实妹问题的态度——尽管在现实中的确存在真实的例子，但是作为一个受社会影响，生活在常识中的人，他本人也无法摆脱"那是一种禁忌"的思维。而在本作中，他却想通过这种禁忌来描述一种基于亲情的爱，让即使反感近亲问题的玩家也能对这对兄妹睁一只眼闭一只眼。那么，他所创造的这对特殊兄妹，究竟是怎样的？

首先，孝介与纱久耶是真正的兄妹。他们从小在一起长大，熟悉他们的人都知道两人的关系从很小时候就一直很近，而由于环境的特殊使两人长大之后拥有很多别人不能理解的共通感情。牵系着两人羁绊的一直是兄妹关系，因此两人并非是披着亲兄妹外皮的青梅竹马。如果从最初就不是兄妹，两人可能根本没有交集。他们彼此都认为对方是自己的哥哥/妹妹所以才有了至今的感情积累，才会对彼此有更深刻的了解，也才会真正喜欢上对方。在其他作品里往往会诅咒彼此血亲关系的场合，他们反而会感谢这种羁绊，心中所想的不是"为什么我们是兄妹"，而是"幸好我们是兄妹"。

作为兄妹，两人又存在不少特殊之处。从小兄妹俩就是比肩的存在，并不存在上下从属关系，于是在他们烦恼时并没有出现某一方意志的强加或先决，而是两人共同面对，追求共同的答案。在互相非常信赖和了解的基础上，两人表达感情时显得格外坦率，不管兄妹单独相处还是面对他人，他们都能直言不讳地说出作为兄妹的感情。

妹妹纱久耶在以前就对哥哥抱有超越兄妹的感情，她一直没有想过要越过禁忌之门，兄妹关系对她来说已经是一种满足的羁绊，于是升上高中之后为了让自己放弃而选择了住校。哥哥孝介感情虽然比不上妹妹细腻，但他也把妹妹放在感情首位，只不过从未客观思考过自己兄妹关系的他，并不知道在常人眼里两人在一起时的是怎样的形象。在社会中长大的兄妹俩，拥有通常的社会观念，对他们彼此的关系有准确的认识，并深知自己将做的抉择所包含的重要意义。即使内心思念让感情难以抑制，他们依然能尽量冷静下来思考。尽管彼此心里存在葛藤和烦恼，但也没有自暴自弃没有意气用事也没有一时冲动，面对选择展现出的是一种格外的平静和沉稳。他们既不以自己为中心也不逃避社会更不漠视旁人，即使被人鄙视受



人唾弃，他们也选择积极去面对。当**皐月**开始怀疑两人的关系时，他们完全可以选择说谎隐瞒真相，并从此与周围的人保持距离生活，可他们却做了坦白并极力向周围证明自己的选择。

在实妹已经泛滥的今天，桐月用一种严肃而积极、自然而特殊的新方式来诠释了实妹问题，确确实实给玩家带来了不小的冲击。通关之后，大多数玩家都能够站在**皐月**的立场上用同样的心情去看待他们，至少在这一点上『**黄昏のシンセミア**』和桐月都得到了认同。不过这对兄妹的描写和塑造的成功，与游戏的传奇要素并没有直接关系，这反而让人更想看看假如没有这些特殊的设定桐月又将怎样表现这种感情。假如桐月还有心的话，我们不妨期待他的下一次表现，而我们可以先进入下一个环节——简单回顾一下实妹游戏的历史。





实妹游戏回顾与漫谈

回首上个世纪 80 年代，日本 PC 用 GALGAME 不存在任何明确的规定，只要有心不管实妹实姐或是再过分的内容都自由制作和贩卖。1991 年著名的“纱织事件”之后，软伦（ソフ倫，电脑软件伦理机构）设立，业界有了一种自主约束力，近亲话题也开始受到限制，但是该时期依旧没有明确规制，只要不是太过激的内容依然可以通过审查。当时譬如 ALICESOFT 的『梦幻泡影』,『**アトラク＝ナクア**』, LEAF 的『雫』等名作都含有实妹要素，直到 1998 年底一款名叫『**コ・コ・ロ…**』的无比强力的游戏出现。该游戏内容本身相当过激，一口气包括了父子井，母子井，实妹，实姐，竟然还大摇大摆地在市面上贩卖，自然也就很快遭到禁止贩卖的处分而被追回收。以此为契机，半年之后软伦对近亲的规制正式成文，也是从这一时期开始“实妹”才渐渐被确立为一种独立而特殊的属性。这一属性在至今的 10 年时间里，受到软伦规定的变更和业界风潮的影响，所处境遇发生了几度大改变，对于“实妹”这一禁忌话题的处理也多种多样，在此笔者就分三个时期来介绍和回顾实妹问题的变迁。



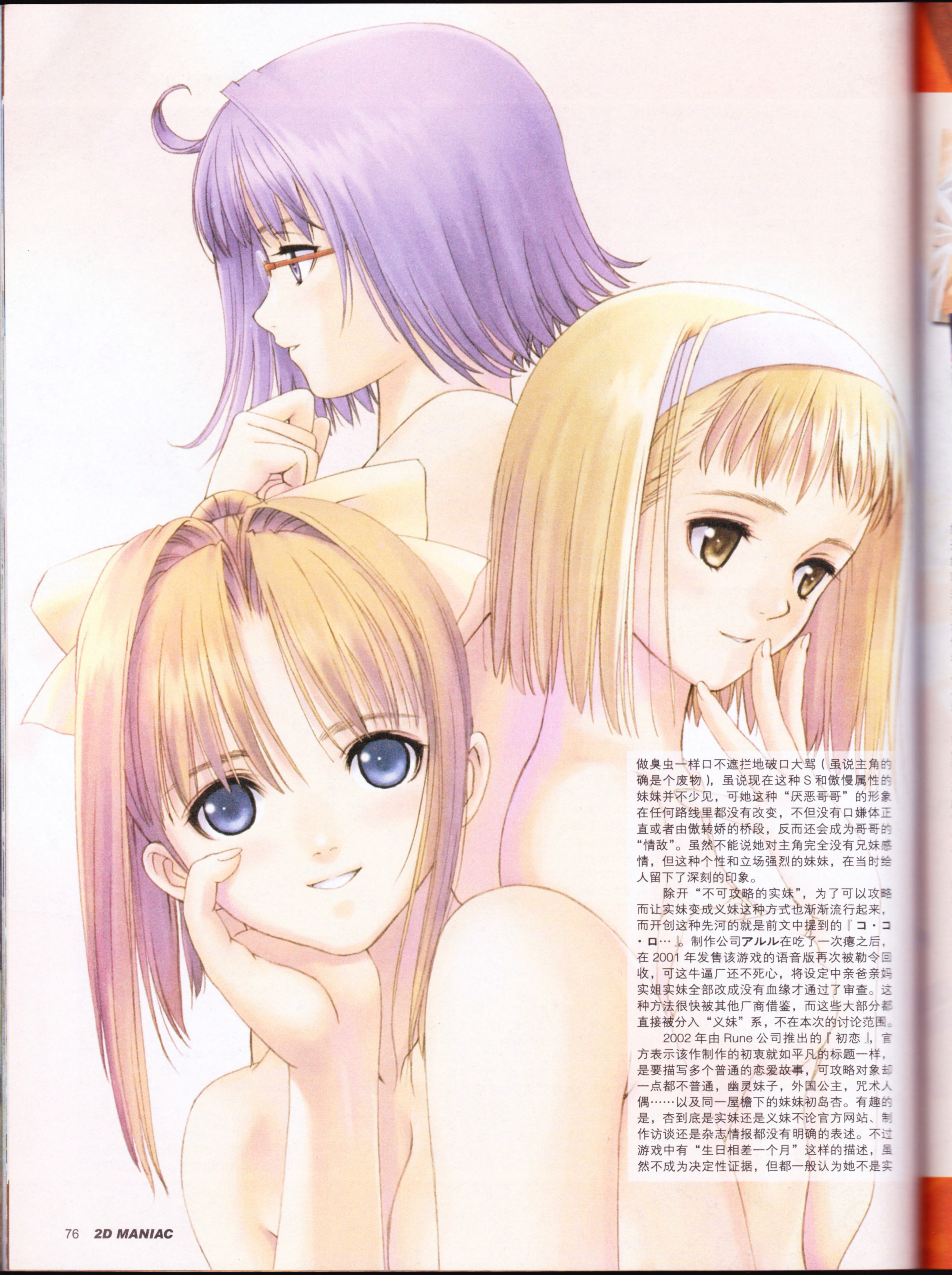
2004 年前：模棱两可期

就算没有软伦的规制，由于社会、道德观念和法律等多方面因素，实妹属性本来受众范围就偏小，而在受到软伦严格规制的这段时期，实妹角色就更稀少了。就算游戏中有实妹登场，大多也只能当个配角，卖卖萌打打酱油什么的，这也是最普遍的处理方式。即便如此，依然有少数作品能够将作为配角的实妹的魅力给发挥出来。

早在 2002 年就面市的『**腐り姫**』并没有直接描写实妹关系，甚至作品中的实妹树理从一开始就是已故之人，但它依然被大多数玩家看做实妹游戏。最初作为回忆出现在玩家面前的树理是一个病弱系仰慕哥哥的妹妹，可随着故事的展开，主人公穿越时空回到父亲死亡的现场，惊愕的真相才浮出水面——疯狂地爱着亲哥哥的树理为了独占哥哥妄图杀掉接近他的所有人，甚至包括自己的父母。这样一个充满狂气的实妹，让当时的不少妹控们都感到吃不消，可同时作品又因此获得了极高的评价。

2003 年**ぱじゃまソフト**的治愈系游戏『**パティシエなにゃんこ**』就是一个方向完全不同的好例子。这款游戏里实妹矢口茉莉是一个能够和哥哥轻轻松松开玩笑，打打闹闹，充满活力的角色，虽然不可攻略不可推倒，可在各个剧本中起了很大作用，有着极强的存在感。一年之后的家用机移植版里追加的她的路线也是以家族爱为中心展开的故事，虽说故事最后或许会让人产生“可能会有恋爱发展”的感觉，但总的来说她是始终贯彻了“妹”这一坚实的立场。

而同为彻底的“实妹”，Leaf 社话题作『**天使のいない 12 月**』中的木田惠美梨则又是一个不得不提的另类。在是个妹就会无条件喜欢哥哥的 2003 年，她竟然随时都会把亲哥哥当



做臭虫一样口不遮拦地破口大骂（虽说主角的确是个废物），虽说现在这种S和傲慢属性的妹妹并不少见，可她这种“厌恶哥哥”的形象在任何路线里都没有改变，不但没有口嫌体正直或者由傲转娇的桥段，反而还会成为哥哥的“情敌”。虽然不能说她对主角完全没有兄妹感情，但这种个性和立场强烈的妹妹，在当时给人留下了深刻的印象。

除开“不可攻略的实妹”，为了可以攻略而让实妹变成义妹这种方式也渐渐流行起来，而开创这种先河的就是前文中提到的『コ・コ・ロ…』。制作公司**アルル**在吃了一次瘪之后，在2001年发售该游戏的语音版再次被勒令回收，可这牛逼厂还不死心，将设定中亲爸亲妈实姐实妹全部改成没有血缘才通过了审查。这种方法很快被其他厂商借鉴，而这些大部分都直接被分入“义妹”系，不在本次的讨论范围。

2002年由Rune公司推出的『初恋』，官方表示该作制作的初衷就如平凡的标题一样，是要描写多个普通的恋爱故事，可攻略对象却一点都不普通，幽灵妹子，外国公主，咒术人偶……以及同一屋檐下的妹妹初岛杏。有趣的是，杏到底是实妹还是义妹不论官方网站、制作访谈还是杂志情报都没有明确的表述。不过游戏中有“生日相差一个月”这样的描述，虽然不成为决定性证据，但都一般认为她不是实



妹，可是游戏的情节却完全按照实妹的概念展开：平日双亲都要上班，害怕寂寞又淘气的杏经常想各种办法吸引哥哥的注意。不知不觉喜欢上对方后他们几经周折成为恋人，可两人的关系很快就被母亲发现。以此为导火线，家庭关系极度恶化，父母甚至提出离婚的话题，母亲带着杏离开了家。而后由于父子两人双双病倒，冷静下来的母亲又和女儿赶了回来。在照看两人的过程中父母的关系渐渐修复，至于主人公和杏，母亲依旧表示现在——至少在成人之前无法认同他们。故事的最后两人变回的普通兄妹，回到了日常生活中去。

该作虽然披着义妹的马甲骗过了软伦，却认真严肃地讨论了实妹问题。对于不少玩家来说，这是第一部让人感觉“攻略了实妹”的作品。可以算得上同类作品的『Dear My Friend』则采用了相反的方法：与突然住进自己家的“亲戚少女”相恋，故事中后期才发现两人可能是“真正的兄妹“从而陷入纠结。让玩家体验了一把攻略实妹的感觉，最后摊牌“没有血缘”，于是皆大欢喜 -_lll。

不同于在“是否是实妹”的问题上作文章的处理方式，这一时期还存在另一种回避软伦裁决的方法——只要没有直接的啪啪啪就行，于是便诞生了一些设定荒诞的作品。2003年的『こころナビ』就很有代表性，其设定故事发生在近未来，网络虚拟现实技术得到应用，用户可以化身为网络世界中的虚拟人物在网络中巡游，而所谓“こころナビ”即可以看做是应用了这种技术的网游。作中的实妹今关凛子是一个严重的网络中毒者，整天足不出户，性格冷静，看上去对周围漠不关心。主人公发现自己喜欢上妹妹后，为这禁忌的感情烦恼不堪，在网络世界向熟人“兰煌”寻求慰藉，事后才发现兰煌竟然就是凛子。不久之后两人在不让父母难过的前提下开始交往，并决定不在现实里啪啪啪，取而代之便在网络上尽情那啥，还通过视频聊天相互安慰，花样繁多……

经历了一段幸福而快乐的日子后，主人公为了救凛子而遭遇交通事故，一个月后在全家人的关心中渐渐康复过来。这时他感觉到了一家人羁绊的重要性，哪怕将来会找到不同的幸福，现在也要重视妹妹的笑容和身边的幸福。

在让人满脸黑线的设定中，这款游戏也正经地在实妹问题上进行摸索，实妹凛子的形象以及这对兄妹感情的刻画至今也没有褪色。运用同类方法绕过规制的还有戏画的名作『BALDR FORCE』，与同父异母的妹妹水坂怜的结合是在精神世界中进行的，不过这一角色在剧本中更多起到线索人物的作用，虽说够萌够可爱却没有着重刻画兄妹的羁绊。比较有趣的是，原版仅仅三个月后戏画又发售了其重制版『BALDR FORCE EXE』，怜的设定不知为何变成为了义妹，这大概就是因为各种“大人の事情”了吧。另外，TONY担任画师的『After…』也用的是同一路数，不过这一边就直截了当得多——找个理由让主人公换了一个身体就对实妹下手。至于剧情，TONY画的游戏就那样，大家都明白就行了。

总结该时期，实妹的地位在所有角色中偏低，发挥的机会也较少，可是这期间涌现的部分作品在实妹游戏的历史上有着突出的表现，给后来的作品也留下较大影响。在受到软伦规制以及舆论压力这一大环境下，对兄妹关系的出路进行探讨时，为数不多的几款作品中存在“回头是岸”这种严肃而符合现实的思考，这也是该时期实妹游戏的特点。



2004年秋～2007年 昂首抬头期



由于软伦的审查体制常年存在隐患，审查疏漏造成游戏被迫回收的情况并不少见，因此游戏制作方和玩家群体对软伦的不信任越发严重。从2001年起以AGE为首的数家游戏厂商相继退出软伦，加入了"メディ倫"。相比当时的软伦，メディ倫拥有更宽松的审核标准和更负责的审核制度。对应此局面，软伦在2004年秋天对规制的内容进行修改，解除了对近亲的限制。经过软伦新标准审核的第一款可以攻略实妹的游戏『死妹人形』于同年10月29日发售，以此为分界，实妹游戏也迎来了新的时期。嗅到解禁的消息之后，大量实妹有如雨后春笋一般源源不断地涌出，实妹问题的处理和表现方式也有了多样化的发展。在这一时期，严肃认真的态度仍占据主流。另外，由于实妹作为女主角登场不再被禁，这又为一些厂商的小把戏创造了条件：一些游戏在做宣传之时故意放出假情报，让实妹的真假变得难以判断。





·『死妹人形』

由名不见经传的公司九头龙打响的第一炮——『死妹人形』，从游戏设定和作品风格来看颇有拔系之嫌，可剧本所讨论的话题却远比人们想象中的要严肃和沉重。首先，故事发生在一个有中世纪西欧风情的幻想世界里，主人公列斯艾的妹妹米斯体弱多病，英年早逝。由于幼年时兄妹俩就曾因为同样的疾病而失去了母亲，这一次连妹妹也被病魔夺走，列斯艾感到懊悔不已，于是决定勇禁忌之法召唤恶魔来复活妹妹，故事就从这里真正开始。游戏中除了妹妹米斯，还有两位女性登场：一位是被列斯艾召唤出来的恶魔妮法，她与米斯被固定在同一个人造身体之内，后来爱上了列斯艾；另一位是出身高贵的大小姐毕瑟露，对列斯艾也怀有好感。三个角色虽然都有各自的路线和结局，但总的来说作品讲述的还是同一个故事。

主人公兄妹俩虽然对待彼此的确怀有特殊的感情，但他们本身却是以亲人的身份关心和爱护对方，并没有要走上禁忌之路的打算，可两人必须结合，复活仪式才能真正完成。早已决定不惜一切代价也要救回妹妹的列斯艾并没有停下他禁忌的脚步，然而道德、伦理、责任等等思想的枷锁却始终折磨着两人。就像很多旧时代的实妹游戏一样，兄妹爱过大的阻力往往不会将故事导向不好的方向，哪怕世间本充满无奈。不管是米斯的GOODEND还是最后的TUREEND，米斯最终都没有留在世上，只不过后者多了一丝救赎：最后的仪式中，为了列斯艾不再继续深陷其中，毕瑟露突然出现将退魔短剑插入妮法的胸膛，华美的"死妹人形"很快化为了沙砾，米斯和妮法的灵魂变成两屡微光进入了毕瑟露的身体。多年之后列斯艾接受了妹妹已经不在人世的现实，与毕瑟露结为夫妻，共同守护着他们两个女儿米斯和妮法……

『死妹人形』中的禁忌出于一种"万不得已"，人物被迫经受背德感的折磨，这种表现形式在当时很有新意。不过换个角度看该作也就是极端的设定故意让人物发生纠结，说得再难听点就是找个看似正当的理由去推实妹而已。在"用啪啪啪拯救世界"都适用的GALGAME界，"啪啪啪拯救妹妹"似乎也不算稀奇了。2005年Liar推出了一款名叫『ぼーん ふりーくす！』的RPG类游戏就与『死妹人形』采用了相似的设定：妹妹身患绝症，哥哥为了拯救她决定采用禁忌的基因改造技术，改造妹妹体内的细胞去战胜病魔，这个过程也是需要和妹妹啪啪啪，不过好在主题表现得也算足够深刻，不仅仅满足于推倒完事的玩家才会容忍设定上的霸王条款。





·『ALMA ～ずっとそばに…～Complete Edition』

Bonbee! 原本于2003年发售的作品『ALMA～ずっとそばに…～』中，实妹十崎由衣虽然在故事中占据颇为重要的位置，却是个不可推的角色，这引来很多叹息。然而在一年之后厂商紧随着规制解除推出了『Complete Edition』，她最终难逃阿宅们的毒手。

ALMA这个词，用拉丁语和西班牙语综合起来解释，意指"心爱女人的幽灵"，有这样一个标题，其故事自然也不是什么日常生活剧。时代背景设为在现代，但各路线大多和幽灵，鬼和妖怪之类脱不了干系。剧本大概讲述了这样一个故事：三年前因为事故父母双亡的主人公十崎巧巳与妹妹由衣一起过着相依为命的平稳生活。随着神秘转校生荒良木円的突然到来，兄妹的生活渐渐发生了变化。一次巧巳用摩托载着由衣出行时发生事故，巧巳自身安然无恙，可由衣的眼睛却看不见东西了。夜晚円把巧巳叫到屋顶，说出了过去的真相：巧巳本来已经在三年前的事故中不幸身亡，但是在妹妹由衣拼命的祈祷下，円听取了由衣的愿望。她对巧巳施展秘术，令他成为具有实体的幽灵，三年

之后即可真正复活。不过当时由衣以“忘记对哥哥的恋心”作为契约的交换条件，一旦触犯由衣就会失去生命。但是三年过去，由衣并没有舍弃一直隐藏在内心的感情。眼看着妹妹渐渐失去身体的各种知觉，巧巳祈求円取消契约，即是自己变回尸体也要救回妹妹。故事的最后，円采取了某种方法（极有可能是亲自成为替身）同时挽救了这面对生死也不肯放弃思念的兄妹。

本作若排除实妹这一要素，只是一款颇为普通的游戏，文字画面和音乐方面皆没有突出的表现。而关键的兄妹关系，剧本贯彻“血缘就是羁绊”的主题，写了兄妹间的感情深，却没有强调人物面对禁忌的纠结，实际感觉与攻略义妹并没有太大区别。不过由于时期上卡得很准，『ALMA』成为规制解除引起处理方式变更的典型案例。其后有不少游戏除了采用追加事件和路线的方法，还在游戏的设定上动手脚。最有名的要数04年戏画的『DUEL SAVIOR』，其中人气义妹当真未亚在05年的重制版『DUEL SAVIOR JUSTICE』中被惨无人道地改变成了实妹。





如果要用一个词来评价这个游戏，除了“残酷”以外没有别的选择。这不仅是指那些已经和拷问没什么区别的凌辱剧，更是指整个剧本的立意。这场在封闭的公海游轮上上演的生死恐怖剧尽管有着无数的都合，但有一点却自始至终没有妥协，那就是对少年们的纯真的无情否定。那名为岸田的黑色风暴，夺去了少女们的纯洁，摧毁了主角们的自尊，在狞笑中把少年们的纯真和希望碾成粉尘。

其中实妹香月千早本是一个天真可爱，内向又老实的女孩子。恭介在这异常的环境中遭到近乎无理取闹的弹劾，周围的人却又理所当然一般要求他出力。这些现象让千早对待他人的态度渐渐改变，当她认为所谓“正确”的事每个人都有不同标准，而自己不需要附和他人的时候，内心一直受到压抑和否定的对哥哥的爱成了疯狂的基石。眼看同伴接连成为牺牲者，千早把自己和恭介关在从内部上锁的房间里，将钥匙吞了下去，以此逼迫恭介跨越了最后的心理防线。

面对兄妹的禁忌，不论加上怎样的借口也不会得到理解，世间的舆论只会对触犯禁忌的人进行攻击。千早认为既然这个世界不允许、不认同他们，那么只需要活在自己的世界里就好。于是兄妹俩冲出房间，一起杀了在这时候已经根本无所谓的岸田，然后犹如游戏一般将游轮上所有人全部屠杀。结局中，两人不知第几次登上前来营救的客船，面对大量乘客，他们脸上露出诡异的笑容，就有如最初登上他们那艘游轮的岸田一般。

狂气，背德，反社会……种种阴暗而沉重的漩涡集合在千早的剧本里，对实妹问题表现的深刻程度，本作超越了『腐り姫』。这对兄妹的结局是一种人心的崩坏，然而当这对兄妹突破常理的限制，在疯狂中自我解放——或是发泄的时候，不少玩家都感觉到了某种爽快感。实妹游戏至今走相同路子能达到与之相同高度的，几乎再找不出第二作。仅从“主人公屈服于妹妹选择了堕落”这一角度看，07年初的『夏めろ』倒是勉强可以一提。不过其主人公面对充满诱惑的妹妹只不过是选择了破罐子破摔而已，根本没有明确的思维，剧本也没有对实妹问题的态度做表率。而说到凌辱要素的实妹，必然要数Dream Soft的话题作『Natural Another One 2nd -Belladonna-』，这部作品中采用了“最后才发现是自幼分别的妹妹”的桥段，故事中可以按照完结的意愿将实妹调成不同的属性。由于这是款纯正的凌辱游戏，对实妹问题的态度似乎并不重要——主人公满口狂气地表示“推自己的妹，让别人说去吧”。

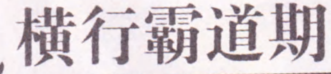


·『鎖 ―クサリ―』

05年Leaf社推出的『鎖 ―クサリ―』，尽管标题让人不禁联想到曾经的视觉小说系列，不过游戏内容和风格都完全不相干。带有凌辱要素的游戏对Leaf来说相当少见，而本作凌辱成分也并不算重口，不少一般玩家也能够承受，不过负责剧本的写手枕流则通过文字将玩家带入了故事那压抑、疯狂而充满绝望的环境中。

主人公香月恭介与同伴们一起乘坐友人母亲志乃的游轮在海上观光，途中从一搜漂流的船上救起了一个名叫岸田的男子。到了夜晚，主人公等人发现志乃被什么人凌辱之后挂在吊灯上，而船上的船员也一个个都被杀害。在大海这样一个封闭的环境，受到恐怖压迫的人们失去了正常的判断力，精神纷纷出现异常。尽管恭介发现真凶就是岸田，却因为自己没有不在场证明而被同伴怀疑。他侥幸逃入带锁的监视室，一时逃过岸田的魔手，却只能通过显示器眼睁睁地看着自己的同伴陆续遭受岸田的凌辱和摧残……



2007年末～现在  横行霸道期

解禁之后的数年间，实妹游戏的大量增加，一些原本抵触近亲的玩家在这股风潮之中也渐渐改变了态度。伴随着实妹控基数的快速增长，部分厂商开始摆脱传统观念，将实妹当做游戏的卖点进行宣传。2007年底打出“Let’s 背德”标语，将实妹设定为第一女主角的『Clover Point』便是新时期的揭幕者。紧接着进入2008年，实妹渐渐融入废萌要素，某些厂商便为跟风而丢掉节操，诸如登场角色全是实妹推倒起来毫不纠结而且居然还能结婚的『妹スマイル』之类，仅仅为了推倒和满足玩家欲望的实妹游戏也大量出现，甚至有种没有实妹就显得落伍的迹象。某些作品在完全没必要的情况下，由于找不到话题可写而将义妹设定成实妹，用象征性的纠结来为剧本充数，比如今年7月底的新作『Sugar+Spice2』。8月底因画师植田亮而受到关注的新作『秋空に舞うコンフェティ』竟然用预约特典让实妹变得可推，可谓为了吸引人而不择手段。作品数量多到近乎泛滥，可值得我们去关注的反而屈指可数，这不得不说是一种遗憾。







·『ヨスガノソラ』(缘之空)

2008年，这款CUFFS公司旗下的全新的品牌Sphere制作的游戏，在公布之初就受到很大关注。尽管游戏负责剧本的两人都非常陌生，但桥本**タカシ**和铃平**ひろ**人设，Manack音乐，以及将主人公双胞胎的妹妹设为第一女主角的设定让游戏在高度期待中上市，并在短时间内就获得爆发式的人气。这一切都要归功于其中的实妹穹妹——春日野穹，到现在她已经立压群“雄”，成为天下何人不识君的实妹代表。

游戏的主人公是一对双胞胎兄妹悠和穹（读法都很特殊，分别是**はるか**和**そら**），双亲在交通事故中过世，兄妹俩带着父母留下的遗产回到曾经度过了美好童年的故乡，在这里他们与新朋旧友一起开始治愈身心的生活。虽然穹妹号称第一女主角，可在游戏里需要二周目以后她的路线才会解禁。在她的剧本中，其他路线里那蹭蹭的又有些冷淡的态度一瞬间消失得无影无踪，决心不再只跟在悠身后的她，想要向前迈进。这本是一个相当积极的决定，可她所选择的这一步却是悠万万没有想到的：她爆发出的是对双胞胎哥哥近乎偏执甚至疯狂的爱。面对她一而再再而三逼近，悠的心里防线还是崩溃了，而穹的暴走才真正开始：她唆使并要求悠无视旁人的视线，不再与他人来往，只要两人在一起，世界上的其他都对她毫无意义。他们的关系败露后，无法像穹舍弃一切的悠，再次陷入困惑。经过友人的开导，他了解到直面问题，直面自己的感情和直面穹的重要性。夜色下的山中湖，悠阻止了企图自杀的穹，让穹明白她也是自己需要的存在。

这是一个很难让人一口气盖棺的故事，不管悠还是穹都有着很多让人无法赞同的思想和行动，可我们却无法对他们做出更多的指责。这也是一个充满逃避的故事，让两个在双亲娇惯下长大的孩子经历这一切，终究只能算一种无奈。他们无法承受现实而来到一个相对较为单纯和朴素的环境，这本身就是一种逃避。当然，兄妹俩如果能够在这里慢慢学会自己的成长，那自然最好不事。可惜的是，无论是悠也好，穹也好，他们都太过于习惯逃避。另一方面，穹幼年一直待在医院里的窗户前度过，她的世界一直受到约束和限制，是悠把外面精彩的世界带到了她的面前，但是渐渐的，悠本身成为了穹眼中的外面世界的总和——于是她对悠的依存几乎就成了一种必然。换句话说，故事在还没有开始的时候，就已经有了结局。故事最后，兄妹两人受邀前往国外旅行，仿佛童话在结局这样写到：王子和公主去了一个遥远的国度欢乐地度假去了，他们很幸福。然而读者却并不一定能够为这种幸福高兴，两人尽管决定携手走下去，可是这时的他们还并不具备面对现实的坚强，周围狭小而温暖的空间造成了一



种大团圆的假象。

『**ヨスガノソラ**』拥有巧妙的背景设计，最终因为多方原因带来的是一个充满遗憾的故事。面对实妹问题，兄妹间像是空头支票一样的觉悟换来的是一种不负责任处理方式。在一年之后的 FANDISC——『**ハルカナソラ**』描述了两人渐渐被友人接受的过程，更重要的是兄妹俩也认识到自身的软弱，懂得了如何拓展自己的视野。虽说等待他们的未来依然不够明朗，但也算在广阔的苍穹之中留下了可能性。

不过话说回来，在这个废萌至上的时代，不管是傲娇的穹，飘渺的穹还是痴狂的穹，都有足够的萌点让 FANS 拜倒在她的石榴裙下，或许对很多玩家来说这就足够了。也正是因为这样一个萌王穹妹的形象在大量妹控眼中神圣不可侵犯，作品的 TV 动画从公布的那一瞬间起就引起一片鬼哭狼嚎——“这货不是穹妹！这货不是穹妹！”。当然，最初这种批判主要是来自人设方面，而当动画第一话播出，一开场就旗子插满地的情节展开以及穹妹过早而直接的爆发就更让人看傻了眼。至截稿日前夕第二话才刚播出，制作方将 YY 走到底的路线已经可以敲定了，已经有不少网友就已经帮动画写好各种调侃的故事大纲，超展开成了大家最大的期待。

另外，前文中提到的该作的前辈『Clover Point』在当时也曾引起轰动，两者在故事和问题的处理方式上都有相似之处——最大区别在于，这款作品并没有让不成熟的兄妹在故事中与现实硬碰，而是用一个更大问题转移了玩家的视线和剧本的核心。虽说同样没有对实妹问题给出解决方案，但至少不会让读者在故事结束后充满无法释怀的心情。



·『リアル妹がいる大泉くんのばあい』

ALcot 社旗下众多品牌之一的 ALcot **ハニカム**在今年 6 月发售的新作『**リアル妹がいる**大泉**くんのばあい**』(简称实妹大泉 –_lll) 是近期比较热门的话题作，游戏的汉化版也在很短的时间内就出现了。以实妹为卖点现在已经不算稀奇，不过在官网上就赫然写着是“献给对现实的妹绝望而在游戏中追求理想的老哥们”的这款作品，设定相当符合阿宅们的口味。

游戏的主人公大泉凉是个热爱 GALGAME 中各种妹的纯妹控老哥 (而且还是帅哥，这是重点)，实妹**大泉栞**却一直蔑视这样的老哥，平时态度恶劣基本对老哥爱理不搭。在这样的兄妹之前突然出现了一个从游戏里蹦出来的性格和态度跟**栞**完全相反的义妹麻衣……咳，先别忙着吐槽，这游戏其实是很严肃的 (忍住)！我们继续来看看故事：大泉兄妹之间的巨大隔阂其实是有原因的，他们父母离婚之后，两人迟早会天各一方，老妹**栞**由于心有不舍所以选

择冷淡对待老哥，好让相互的依赖有所减轻。老哥凉这一边也有相似的想法，但并没有停止对栞的关心，只是他认为对方反感自己后，也就没有过多去干涉。义妹麻衣则是兄妹俩老爸再婚对象的女儿，不过她由于身患重病一直躺在医院又很想见见这个新哥哥，所以就在“神”的帮助下潜入某个妹 game 里和老哥相会，之后干脆从 2D 跳到 3D 和老哥一起生活了——好吧，设定并不重要，嗯。总之，麻衣的出现搅乱了兄妹的冷处理计划，让他们开始意识到原来彼此无论怎样冷淡，自己对对方都是充满憧憬的。内心的障壁被捅破之后兄妹俩还是不例外地越过了那条线，可老哥凉渐渐认识到自己和老妹不可以就这样下去，所以决定两人分开一段时间，让彼此都在各自的环境里有所成长。本来依依不舍的栞在理解了老哥长远的看法之后，最终搬到异地。结尾处，终于离开医院的义妹麻衣在某处见到了幸福地生活在一起的兄妹……（归纳一下就是：2D 的义妹跳出来告诉阿宅还是 3D 的实妹比较重要。多么积极向上的主题啊。泣）

该作由于优缺点相当明显，评价始终褒贬不一。虽然说标榜“理想的妹妹”，可游戏中的两个妹在平时的形象却完全不是那么一回事。一个是刁蛮任性无理取闹，另一个则不管什么内容都言听计从地倒贴，实在让人怀疑所谓理想的标准。另一方面，剧本作者**おるごぅる**在之前的作品『**死神の接吻は離別の味**』中创造了一个颇受好评的义妹，可本作中，他不但没有更多突破，同时还失去了『死神』中生死观的掩护，兄妹的感情刻画显得不够给力。加上游戏流程很短，游戏内容薄弱事件稀少，这也严重影响了对于人物形象的刻画。不过，本作从企划之初就被定位为一款“小品”，我们无法要求更多，区区 5800 日元的定价已经让很多阿宅从中得到了足够的收获——那就是**おるごぅる**在字里行间表现出的一种温馨感，以及无比接近现实的生活感。不少玩家都表示该作的日常生活描写让他们联想到了自己现实中的兄妹交往，而没有妹妹的败者们也从中找到了“理想的兄妹关系”。当然，在这里姑且还是追加一句，不管理不理想，都不可以真的对自己的实妹出手哦，各位绅士老哥～



▲图注





总结

在文章最开始就已经提过，妹属性始终是二次元中的强势股，实妹作为其中比较特殊的一部分，最初普遍受到谨慎而严肃的对待。在妹系开始当道的本世纪之初，与实妹直接相关的游戏可谓寥寥无几，大量远祖级义妹始终占领着视野，而在实妹可推变成了理所当然的现在，义妹反而成了劣势群体。从 2004 年软伦的近亲限制解除开始到今年度 8 月 31 日为止，在 GALGAME 中登场的实妹与义妹的人数分别是 188 人和 171 人，而这个数字从去年开始实妹就已经超过义妹，相信在近一两年里差距还会逐渐拉大。然而在受众和传播主体都大幅增加的现在，实妹的废萌化却阻碍了剧本对实妹问题的讨论，有些甚至歪曲了实妹的定位，这其实是很多玩家不希望看到的。继承对实妹问题的讨论并给出一种新形态兄妹的『**黄昏のシンセミア**』或许并不能再像『死妹人形』或『Clover Point』引起新的风潮，但的确在混乱已久的实妹游戏中亮起了一道独特的风景线。▲

骗子！你们这些骗子！

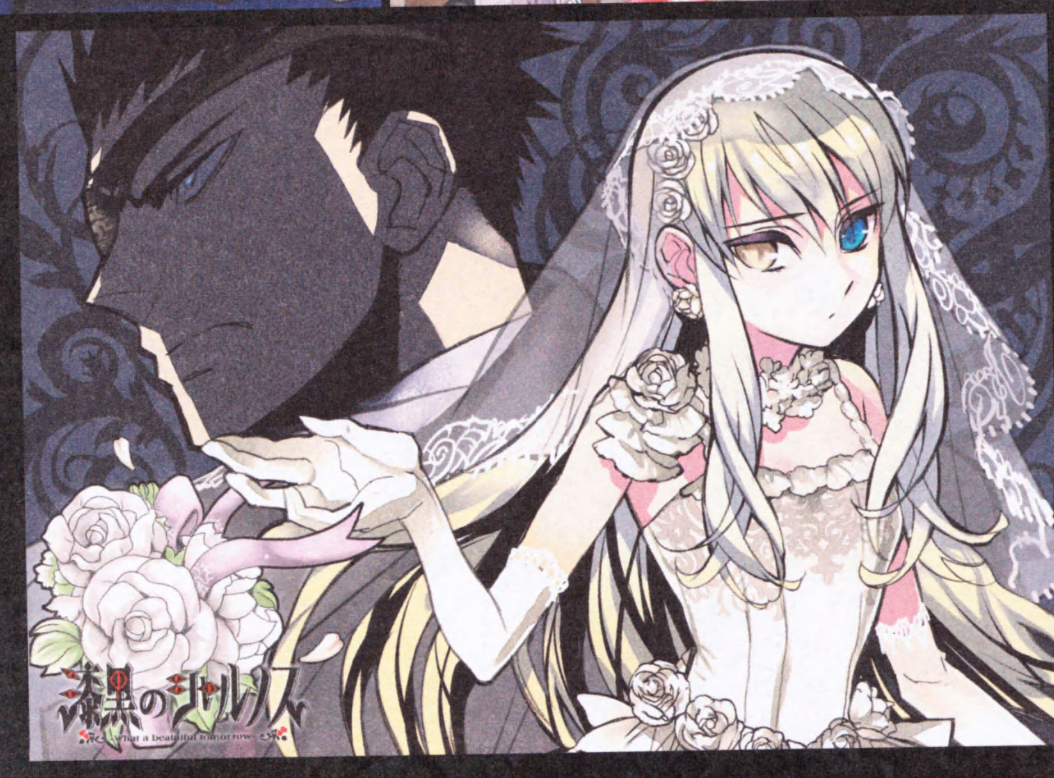
——一路走来的LIAR-SOFT

■文／玖羽









Preface seems irrelevant miles away
看似离题的前言

20世纪80年代，正是TRPG这个舶来品开始在日本普及的时期。在泡沫经济鼎盛的那几年里，无论是由大公司运营的『剑世界』这种大型游戏规则，还是爱好者自己翻译、创作的规则片段，都如雨后春笋一般接连冒了出来。很快，各种TRPG规则的经营者和玩家在日本都一应俱全，即使是比较冷门的规则，也不乏有人问津；在这样的大背景下，1987年，一个叫“游演体”的小公司成立了。虽然它也经营传统的TRPG、乃至PC游戏，但主要的业务，还是推广和运营“邮件式角色扮演游戏”——它也是第一家把这种游戏引入日本的公司。

邮件式角色扮演游戏(Play by Mail，简称为PbM)，是TRPG中一个比较冷门的种类。虽然同一时代已经有了MUD这种MMORPG的先驱，但它和MUD完全不同。顾名思义，PbM主要靠E-Mail等非实时交流的邮件（甚至是邮政系统）进行，和棋类的通讯比赛差不多：主持人(Master)先通过信件把游戏的背景和规则等基础知识告知玩家，玩家设定自己的角色、寄出描述自己行动的信，主持人收到信后，按规则进行行动判定，再将结果寄回给玩家，游戏就这么持续。

PbM本来是为了方便身处不同地方的玩家同时进行游戏而发明的。不过，由正规公司运营的PbM（如游演体的主打作品『蓬莱学园』系列）却有着玩家小圈子难以企及的庞大规模。公司经营的PbM是收钱的（废话），在其巅峰时期，参与一场游戏的玩家常常能达到数千人，游戏的周期一般是一个月，整个游戏过程长达一年。因为PbM完全依赖文字的特性，它需要在信件中非常详细地描述玩家经历的场景、情节，而游戏公司既然收钱，更要对得起玩家，所以每个月发出的描述几乎就是一段小说。况且，那么多玩家，肯定不能保证所有人的行动都得到采用，因此在回信时还要对每个人都区别对待，给他们发送不同的描述。

这样，PbM公司便成了一个颇能培养创作人才的舞台。每个月写出大量描述性文字的现实压力，使得PbM公司需要不停地（主要是从玩家中）招募文笔好的主持人；从游演体的员工里，就涌现出了日后成为Liar-soft核心成员的高尾登山、星空めてお、岩清水新一、睦月たたら、希、櫻井光和茗荷屋甚六等人。顺带一提，后来成为著名作家的贺东招二（编注：代表作为『全金属狂潮』）、新城カズマ（编注：代表作为『夏天/时间/旅人』）、水无神知宏（编注：代表作为『此处前方是荒野』）等人当时也曾为游演体工作过。

作为游戏公司的游演体只存在了十多年时间。由公司运营的PbM有其天生的死穴：参与游戏的人数过多，使主持人不可能和玩家单独交流，这就必然导致绝大多数玩家在玩的时候不知道自己应该干什么，过长的游戏周期也使他们难以长期维持热情。同时，游戏公司每个月都要发送大量像小说一样精致的文字，所以也必然会长期受到主持人不足的困扰……所有这些，再加上PC游戏的挤压和MMORPG的兴起，最终导致PbM公司在世纪之交时纷纷衰落，游演体这个先驱者也于1998年失去了大部分员工，在事实上结束了公司活动。

1998年。由于游演体经营不善，员工纷纷退社。有一批员工后来成立了别的公司，继续进行 PbM 的运营；而高尾登山则带领着另一批退社的员工，于该年10月成立了一个以制作美少女游戏为业的新公司。这个公司在成立时只有五名正式社员，它的名字，就是 Liar-soft。

——玩家们日后将会亲切地称它为“嘘屋”，也就是“骗子公司”。

What...what you guys thinking?! 你们……你们到底在想什么呀！

直到现在，还可以在原 Liar 社员大塚超太郎的 Blog 上看到社长高尾登山在 Liar-soft 成立三个月后，对玩家写下的这样一段充满温情的话：

> 在电脑游戏中，被称为“エ口游戏”的分野常常充满了活力。这当然是人类追求三大欲望的结果，但许多年轻的小公司不断涌现，不也是这活力的根源之一吗？
>
> 使用有限的时间、预算和人力，摸索着属于自己的表现方式。正是因为有了这样的挑战精神，许多野心之作和大作才得以诞生。
>
> Liar-soft 也是这样一个年轻的小公司。尽管我们只不过是吹一口气就会飞到不见的毛头小子，但却不会忘记前人的挑战精神。我们相信，自己的使命是把优质的游戏带到世间，并且也会向这个目标继续努力。
>
> 请各位用温暖的目光注视着我们吧。
>
> 1999年1月15日 代表：高尾登山
>
> 问题1：请用不超过100个字概括上列文章中的谎话（100分）

当看到最后一句话的时候，相信很多人心里都会浮出一个囧字。

你们到底在想什么呀！

当然，在1999年初的时候，没有人会把这样一家小公司放在眼里（也许极少数游演体的死忠除外？）。一方面，为了吸引眼球而故意搞怪的小公司实在不少，另一方面，从 Liar 半年后推出的第一部作品来看，它也丝毫没有表现出值得期待的潜质——这个名叫『超能恶戏～美好的超能力人生～』的游戏有着仿佛三流エ口游戏一样，为了掩盖空虚的内容而拼命用标题撩人的名字；有着仿佛三流エ口游戏一样，充满了男性下三滥性幻想的内容；而它的画面……靠，它的画面还不如一般的三流エ口游戏……

这样一部作品，显然不能抓住玩家的心。这部处女作只有一处体现出了日后 Liar 的传统，就是游戏中多得令人发指的 Bug——说到 Bug，这是 Liar 早期游戏的一大顽疾了，几乎没有一部游戏没有 Bug——我有充分理由怀疑这部游戏到底有没有收回成本……说回来，Liar 的很多游戏都有充分理由叫人怀疑到底有没有收回成本……

但是，对 Liar 来说，这个游戏也许只是进入美少女游戏界的试水，也许只是成立新公司之后的磨合——因为，就像谎言一样，它的第二部游戏立即让人刮目相看。

2000年4月28日，虽然不是处女作，却是 Liar 第一部值得一提的作品——『行杀♥新选组』发售。





首先，一目了然，『行杀♥新选组』是把新选组成员女体化的作品。在 GalGame 界，这是 Liar 的首创：后来，从贱人广井王子到某些专做工口的公司都做过这种企划。然而，和广井王子那部叫『萌吧剑』的作品请来高桥留美子阿姨这等大牌做人设不同，在做『行杀♥新选组』的时候，Liar 请来的画师八云剑豪不仅默默无名，而且画风也实在太有个性，个性到想工口都工口不起来的地步……

没有人预料得到，八云剑豪几年后终于靠『不公正抽签』迎来了出头之日，曾被 Liar 请过的小梅けいと和文仓十，如今也已扬名立万。

先不去说 Liar 是否有识人之明，还是来说说『行杀♥新选组』吧。

游演体时代积攒下来的庞大能量，到这时才终于开始喷发。

『行杀♥新选组』从 OP 开始，一上来就叫人眼前一亮：那曲塞满了“切腹”二字的『看吧♥新选组』即使放在十年后的今天，也是很强悍的电波歌（本期杂志的 DVD-ROM 里有收录）；而“杂音工房 Noise”那仿佛能让人融化在世界观里的音乐也在推波助澜（在 Liar 日后的那些剧情大作中，优美的音乐对烘托气氛的作用怎么说都不过份）。整部游戏的基调虽然恶搞，剧情的内核却充满了悲剧色彩。是的，负责脚本的睦月たたら和岩清水新一实际上是充满诚意地做了一部新选组作品；游戏越是严肃，它恶搞的地方就显得越发恶搞，但它越是恶搞，到了严肃的地方就显得越发震撼。

通过『行杀♥新选组』，人们终于看到：这才是 Liar 真正的实力。

在接下来的一年多时间里，Liar 继续发挥本色，接连推出了以运动短裤嗜好为核心的『运动短裤 2000』，以及全篇一个男人没有的百合剧『拉拉的舷窗』。到接下来的『恋爱交涉人』的时候，Liar 的口碑已经在核心玩家的圈子里口耳相传地树立起来了。俗话说，人在做，天在看，这话不是说假的。我们尽可以想象 Liar 这些早期游戏的销量有多可怜，但它的名声却早已传遍玩家圈，甚至波及到业界。日后，许多最著名的脚本家都会对 Liar 推崇不已，就连 Alice Soft 那销量不知超过『恋爱交涉人』几十倍的『战国 Rance』里都用上了根越荣太等 Liar 游戏的 Neta。

但是，这时的 Liar，在玩家心目中无非只是一个“很会吐槽”、“很有才”、“很搞笑”、“偶尔也会写正经故事”的公司罢了。

2002 年 2 月 8 日，Liar-soft 推出了它的新作。这部自公司创建以来的第 6 部作品，再次让人们对 Liar 刮目相看，

——“你们这些骗子！”玩家们会这么说。

这回，可真的是心悦诚服了。



How...how can you guys made this ....Crazy Game?!

你们……你们怎么能做出这种游戏呀！

在『腐姬』这部作品发售之前，星空めてお这个名字只是在『运动短裤 2000』和『拉拉的舷窗』里短暂地进入过人们的视线。从这两部游戏来看，人们大概会这么评论：这个人文笔不错、挺能恶搞、对运动短裤充满了热爱……充其量就是这样，再没什么特别的。

然后，就像谎言一样，星空めてお瞬间跻身于第一流脚本家的行列。

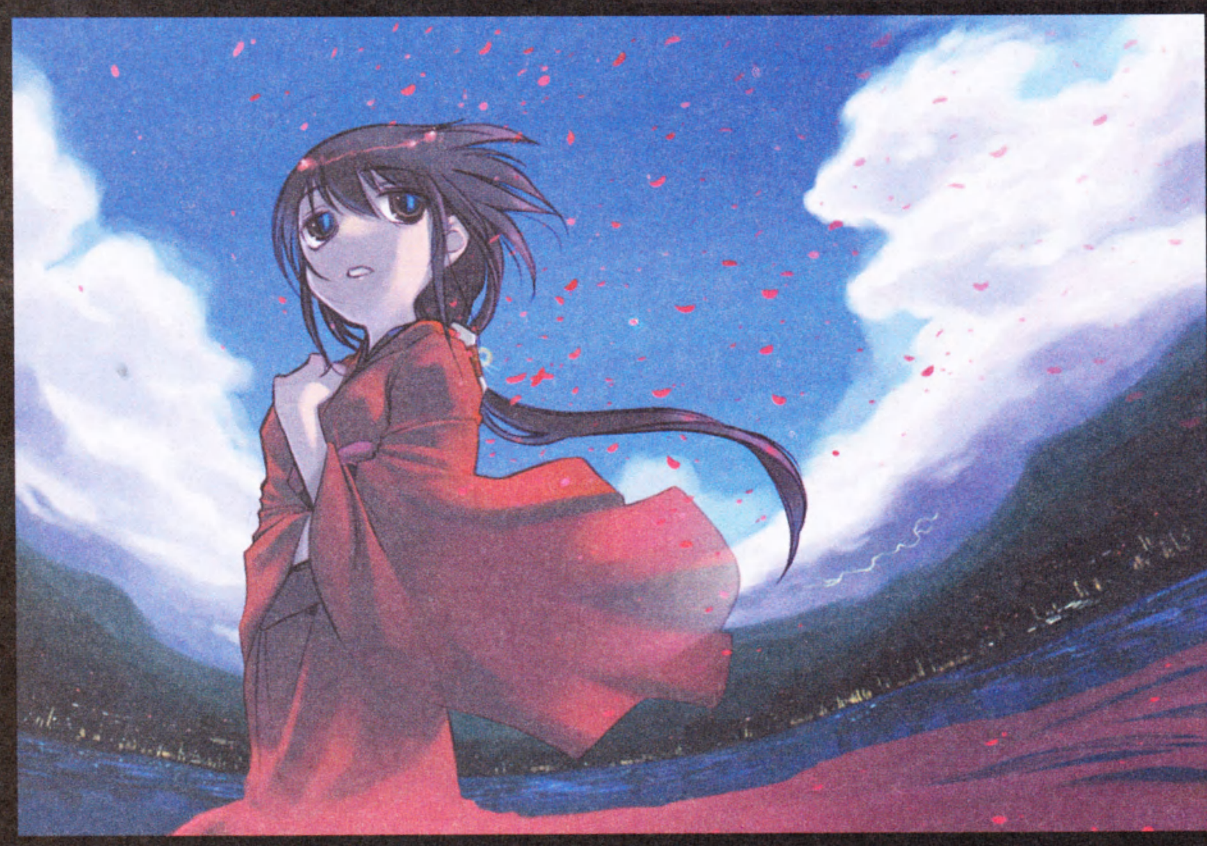
而且，是一致公认。

『腐姬』的主角簸川五树因为过去的某次事故而失去了记忆，为了给他做心理复健，簸川家搬到了乡下的旧屋。到达的第一天，五树就在沼泽中邂逅了身着鲜红和服、与自己死去的妹妹长得一般无二的神秘少女"藏女"，从而开始了痛苦与破灭的无限循环——尽管『腐姬』被普遍定义为一部恐怖作品，但它真的能算"恐怖作品"吗？虽然有些地方是会让人感觉毛毛的，可整部游戏并不"可怕"，更不用说"恐怖"了。

虚渊玄玩完『腐姬』之后，给了它极高的评价。在后来的『沙耶之歌』中，『腐姬』的影响随处可见，沙耶和藏女也是经常被人相提并论的一对。

但是，在这里我要说：『腐姬』和『沙耶之歌』在本质上是不同的。『沙耶之歌』的关键词，是"伦理道德"：主人公郁纪和沙耶虽然竭力抵抗"普通"的社会常识等一般伦理，但他们守护和讴歌的，只是他们那"不普通"的伦理观罢了。虚渊玄确实写过一些"黑化"的作品，但他经常不能避免一种"为黑而黑"的倾向：我嘲笑社会的伦理道德，我爽……仅此而已。所以，『沙耶之歌』的本质，就只是一个单纯的纯爱故事（笑）。但『腐姬』和它完全不同。





那么，『腐姬』的关键词是什么呢？

孤独。以及，欲望。

充斥在作品里的，全都是极度扭曲的情欲。所有玩过的人都惊讶，游戏里有大量的乱伦情节，给 Elf 的话说不定都能做一部『簸川家之一族』了，这样的作品居然能通过软伦的审查——当时软伦还没有解禁对乱伦的描写……

人们怀抱着无法实现的情欲，因此时刻为孤独所侵蚀。因为无法忍受孤独，所以，人可以用全部的生命去换取一瞬间的、然而却是无比满足的爆发。然后，就会迎来至高的破灭——像熟过头的果子一样腐烂、化作红雪。

整个游戏过程，只有四天时间。游戏会在这四天中无限轮回轮回轮回，每次轮回都会回到游戏的标题画面重新开始，每次轮回都是全新的时间。要不了多久，你就会迷惑，不知哪里是虚幻、哪里是现实。——破灭是理所应当的吗？欲望是人所共通的吗？为了满足一瞬间的欲望，人可以抛弃一切吗？

是呀。在甘甜、颓废、腐烂的空气中，藏女向你笑道。抬眼望去，世界已被红雪覆盖。又是一次轮回。正如『腐姬』的副标题

"euthanasia"（安乐死），死亡仿佛才是最幸福的解脱。

然后，玩家就被征服了。

你们怎么能做出这种游戏呀。

用现在的眼光来看，当时的星空めてお还有不成熟的地方，『腐姬』的脚本也有数处矛盾，还不能说是十全十美。但是，在当时的2002年，人们已经无法想象比这更强的脚本了。同时，星空めてお展现出来的才华也使玩家们对他充满期待。

就在玩家倾倒于『腐姬』的颓废和堕落时，Liar的下一部作品『Pink Panzer ~粉红色的象~』——又一款恶搞游戏——一下把他们打回现实：记住，他们叫"Liar"！接下来，由星空めてお亲自操刀的『CANNONBALL』虽然在剧情上一如既往地出色，但和『腐姬』相比，却少了一份话题性，没有掀起什么波澜。

不知不觉地，两年已经过去，时间来到了2004年。Liar又有一部设定稀奇古怪、看起来叫人摸不着头脑的作品要在2月13日（情人节前一天）发售了。游戏脚本由星空めてお和茗荷屋甚六担当。

那就是Liar-soft的第11作，『Forest』。

Forest

"森林是叙事文本的隐喻。不仅是童话故事，也是所有叙事文本的隐喻。"

——安贝托·艾柯

『Forest』这部作品……我无法用语言合适地形容它。

这是一部无与伦比的游戏，同时也是一部无比挑人的游戏。尽管Liar的游戏都很挑人，但它绝对是最挑人的一部。在游戏开始后的十分钟内，你要么爱上它，要么把它删了。我可以保证，这绝不夸张。如果你不喜欢，就算勉强读完，也不会有任何意义。

『Forest』在演出手法和整体结构上达到了GalGame迄今为止的最顶峰。『腐姬』那无限轮回的结构在当时看来已经够超凡脱俗了，但和『Forest』一比，仍然显得保守（也许，只有未来的『Girl's Work』会完成对『Forest』的突破？）。



一开始，玩家被告知，『Forest』的故事是这样的：故事的舞台发生在新宿，这里突然变成了森林，里面穿梭着童话故事里的角色。五位男女主角被卷进了名叫"Riddle"的竞赛中，这种竞赛没有固定的规矩和形态，而他们的对手，就是森林本身。他们每个人都有一种被称为"Gift"的特殊能力，这些"Gift"在一定条件下可以改变和更换……

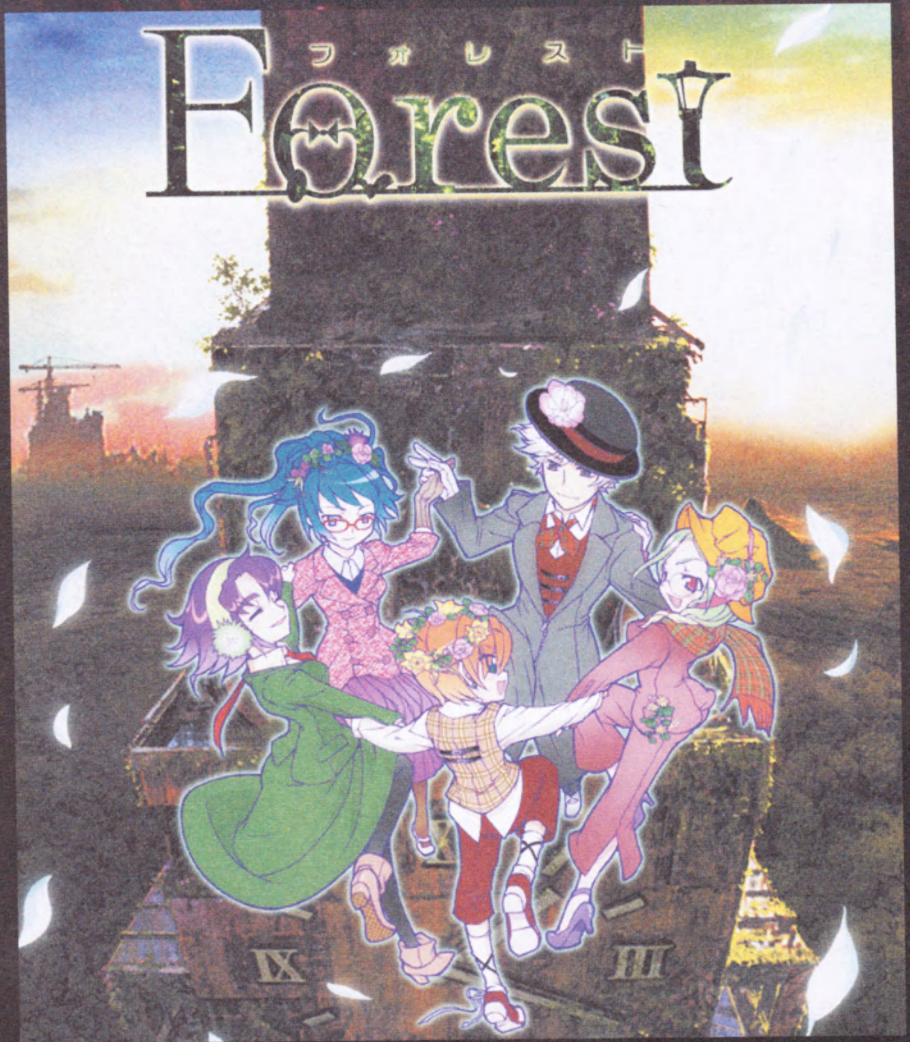
以上，基本都是撒谎。

新宿变成了森林。这一点没错。森林是扭曲的童话王国。这也没错。仅此而已。所谓的"Riddle"和"Gift"，在游戏里根本没什么存在感，『Forest』不是推理剧、不是策谋剧，不是大家戴着爆炸项圈拿着有特殊功能的PDA互相斗智斗勇的故事；虽然剧情中塞满了英国童话或奇幻故事的Neta：『爱丽丝梦游仙境』、『小熊维尼』、『彼得潘』、『纳尼亚年代记』……而且这些Neta到了非常宅的地步，但它们和真正的故事一点关系都没有，事实上，笔者不知道到底是了解这些Neta更有助于体验游戏呢，还是对这些Neta一无所知更有助于体验游戏。

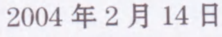
当你进入『Forest』时，首先感受到的冲击，就是它那超常规的演出——配音和文字不同步：要么，在对话框里显示文字的同时，角色却在对话框外说着完全不同的话，要么，角色干脆就用语音和对话框里的文字进行你来我往的交谈。这样的演出不是一处两处，而是贯穿游戏始终，甚至有一章，几乎全章的配音都是脱离文字存在的。完成这样复杂的演出，茗荷屋甚六（另一个笔名是木村航）功不可没；从当时直到现在，他和星空めてお一直是公认的黄金组合。

在本作中，星空めてお的文笔得到了淋漓尽致的发挥。本来日语就是一种富有韵律感的语言，『Forest』的文字更是把这韵律感推到了GalGame领域里的极致；在游戏中，即使是普通的台词，星空めてお也常常能写出节奏来，更何况，他还加进了大段大段的诗歌、韵文，甚至也有整整一章的配音台词全是用韵文写就的。『Forest』没有使用电子小说的形式，对话框仅有三行，自『腐姬』以来，星空めてお已经习惯在这区区三行的空间中展现自己的才华了。顺便说一句，因为这些原因，『Forest』不仅对中国玩家的听力要求很高，而且汉化起来也非常困难，就算汉化了，星空的文字魅力能留下多少也是个未知数……

整个游戏，仿佛是一部用诗写成的先锋戏剧。『Forest』的工口情节毫无意义，它的绝大多数CG也仅仅是为了工口情节而画；游戏中那些奇幻的场景其实都发生在真实的新宿，为了体现这一点，游戏的背景全是用新宿街景的照片处理而成的，在化作布幕的街景之后，森林隐约可见。——它甚至没有一般意义上的立绘，出现在画面上的角色要么是大头像，要么是全身像。画师大石龙子用奇诡鲜艳的色彩描绘的主角们穿着像戏剧演员一样怪异华丽的服装（而且每章都不一样），其余的角色，则像







童话绘本里的人物，只有一个简约的轮廓。由“杂音工房 Noise”担纲的音乐也依然那样精彩，优美的音乐和充满韵律的文字结合，营造出醉人的梦幻。

游戏中，星空めておの傲慢随处可见——“我只用我自己的节奏写，你能跟上就跟，跟不上就滚”，但是，说实话，没有几个人跟得上他的节奏……尽管如此，当玩家通过第二、甚至第三遍的阅读，终于搞懂故事意义的时候，所感受到的体验，也完全值得阅读过程中那些辛苦的努力和付出。

那么，这部『Forest』讲的又是什么呢？

它所讲的，是“故事”本身。说得明确一点，是故事的“文本”本身。『Forest』的故事分三层：“森林”，即“故事中的故事世界”；『Forest』，这个“故事”本身的世界；以及——『Forest』这个“故事”之外的世界。

在“故事”之外的世界，角色的视角无限接近现实世界中的我们——读者们。『Forest』的一切内容都是围绕文本展开的：“故事”里的角色们会介入“森林”里种种童话的文本，而“故事”外的世界和“角色”，也常常介入“故事”的文本（如果你喜欢卡尔维诺〔注〕，在读『Forest』时会有一种很熟悉的感觉）——所以，我才说，你是否了解『Forest』里的童话 Neta 都无所谓：它所讲的，不是童话的故事，而是童话的文本。（在之前的『腐姬』和之后的『SEVEN-BRIDGE』里都是这样，星空めておの描写很明白，但他不说明描写的视角，让读者一头雾水，直到最后才恍然大悟）。

在星空めておの心目中，一个故事就是一个世界、一个宇宙，“故事”像树木一样，是有生命的。而“森林”就是无限故事的集合——

编注：伊塔洛·卡尔维诺（Italo Calvino，1923-1985），意大利著名作家，他那奇特和充满想象力的作品使他成为了二十世纪最重要的小说家之一。中国读者比较熟悉的他的作品有『寒冬夜行人』、『看不见的城市』、『命运交叉的城堡』等。



包括童话的故事、包括角色们的故事，也包括“这个游戏本身”的故事。而在这座“森林”之中，『Forest』要讲的，其实只是一个男人和一名少女的情感纠葛罢了。至于我们这些玩家在阅读中得到的体验，则是全新的、令人迷醉、令人欣喜的。不知诸位有没有注意到，刚才在提到『Forest』时，我没有说“玩”这个游戏，而只说“读”这个游戏。我不知道『Forest』的销量到底有多少，想必是很可怜……但是，对所有喜爱它的玩家来说，读过这样一部游戏，知道世界上有这样一部作品存在，就够了；有不止一位玩家说过：“在攻略完这个游戏之后，我觉得我的 GalGame 旅程已经到头了”；是的，这样的体验，我们一辈子能感受几次呢？有几部作品能达到这样的高度、给予我们这样的体验呢？——事实上，『Forest』已经超越游戏的范畴了。

『Forest』发售一天后，奈须蘑菇在他的『竹帚日记』上写下了这样的话：

2004 年 2 月 14 日

我正在玩 Liar-soft 的『Forest』，玩得如醉如痴。

已经不是合不合胃口这种程度的事了。

在毒味中洒脱不羁、但丝毫不让人觉得讨厌的剧本；精心编制的结构；无人能及的角色塑造和色彩运用；无论祭典的盛况还是微微的乡愁，都能匀人身临其境的优秀音乐。

已经不能把它称为“游戏”，而应该叫做一部“作品”了。

如果你喜欢戏剧的话，更是无须多谈，一定要玩。

这游戏挑人挑得比『腐姬』还厉害。如果不对路，怎么推荐都没用，但如果对路，你马上就会为它折服。Liar-soft 太可怕了。

虽然在玩『CANNONBALL』时就已经知道了，不过……Liar-soft 的编剧阵容里还真是有许多怪物呢。

2004 年 2 月 15 日

哎呀，真是超棒的休息日啊。

现在 Liar-soft 可能已经变成我最喜欢的游戏公司了。

乱七八糟、简单、肮脏、华丽、引人迷恋——然而却又是美好的、直面明天的故事。

蜘蛛不需人教，就能编织出自己的世界。

总之，我想看配音台本和游戏脚本。如果能有 Fans 介绍游戏中的典故就更好了。

然后是我的梦想。

可能是无理的要求，但真想看到它影像化呀。（中略）文字游戏能让我想“看到这段话变成影像”，这还是第一次（决不是因为游戏 CG 太少哦！）。

啊，不过也有非文字游戏便无法表现的演出，一味影像化的话，我想效果也不会太好。动画也是有许多难处的啦。

这样，奈须是星空 Fan 这一点就成了众所周知的事——然而，在这个时候，奈须自己也做了更加“可怕”的事情。

——『Fate/stay night』已于一个月前发售。它以令人瞠目结舌的销量一举使 Type-Moon 登上业界王者的宝座，正式开启了剧情类游戏的井喷时代。身处这样的变革之中，本来就以剧情见长（或者说，除了剧情一无所长）的 Liar 当然也不能闲着：看着那一部部在剧情上登峰造极的作品取得辉煌的成绩，骗子们自己恐怕也会有一种“时来运转”之感吧?

现实中的这种背景，直接催生了『SEVEN-BRIDGE』。这部游戏同样起用了星空めてお和茗荷屋甚六这对黄金搭档，画师则用了在『腐姬』中和星空合作过的中村哲也，摆出了志在必得的阵容。毫无疑问，『SEVEN-BRIDGE』将成为 Liar 最商业化的一部游戏，也是 Liar 自诞生以来的第一部“大作”。

同时，它也将成为 Liar-soft 历史上最大的遗憾……以及失败。



You...you guys don't wanna make Money?! 你们……你们到底想不想赚钱呀！

『SEVEN-BRIDGE』，七桥。

故事发生在架空的 19 世纪末。欧洲诸国在与奥斯曼土耳其帝国的魔法大战中败北，同时，黑死病席卷欧洲，人们纷纷逃离，欧洲很快就彻底毁灭，成了一片荒土。其后，“森林”覆盖了整个欧洲，拒绝任何人进入，连胜利者奥斯曼土耳其也放弃了这片土地。

许多欧洲难民逃到中国，在腐朽的清帝国统治下生活。切齿痛恨、自暴自弃、思乡之情——难民们的一切情感都集中到了一位生活在北京的德国青年，库·库兰身上。从懂事起就已经是难民的他拥有读心能力，因此被北京的黑帮招募，像狗一样，做着最令人不齿的工作。直到有一天，他第一次遇到一位无法被他读心的哑巴少女艾玛，艾玛送给他一张黑色的车票……

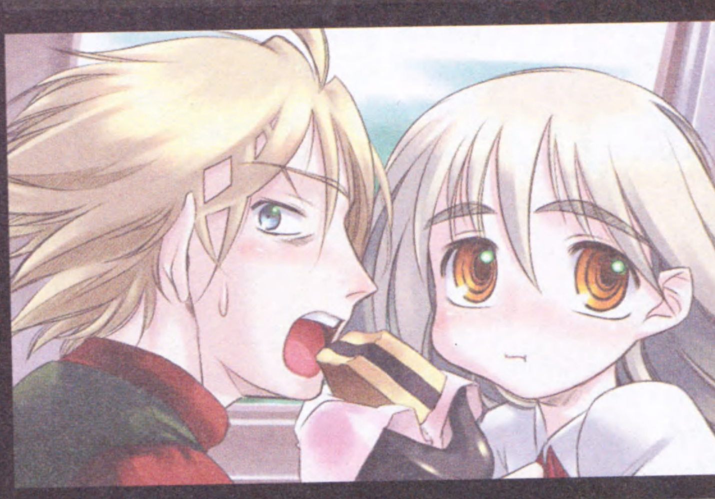
“得到‘黑色车票’的人，注定会乘上黑色列车，踏上旅途。前进的目标，是被封锁在夜色中的欧洲；列车名叫‘普列斯特·约翰’。当列车越过七道桥梁、到达终点站的时候，乘客就会实现自己的愿望。”（摘自 Liar-soft 官网）

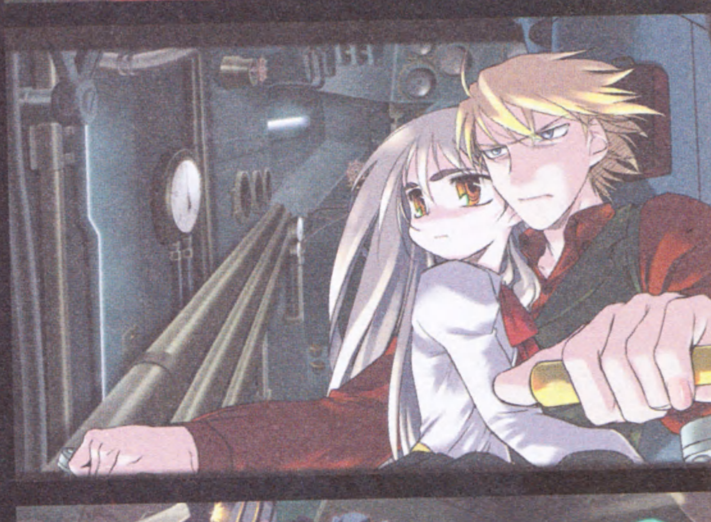
列车上聚集了各国、各民族的乘客，国际化程度简直能跟『拉拉的舷窗』里的H.B.P媲美；每一名乘客都怀抱着自己的伤痛和愿望，前往欧洲。列车一路前行，他们经过的每一道“桥”，其实都是一场试炼，可是——开玩笑，一条狗还能有什么愿望。

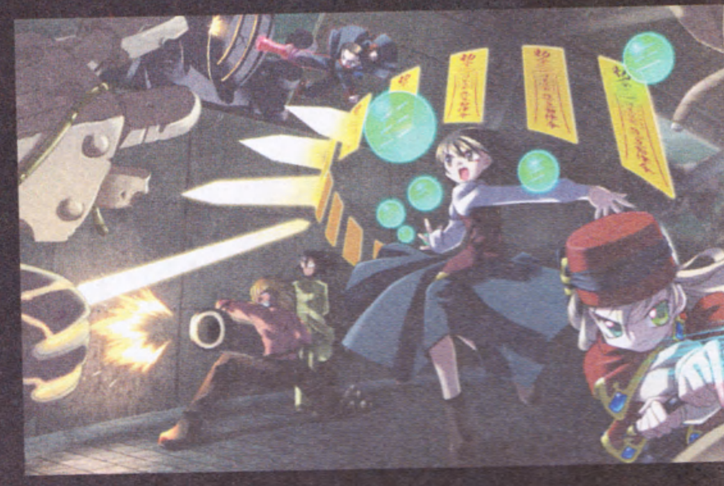
拥有读心能力的库·库兰就这样心不甘情不愿地和无法被他读心的少女一起乘上了黑色列车。

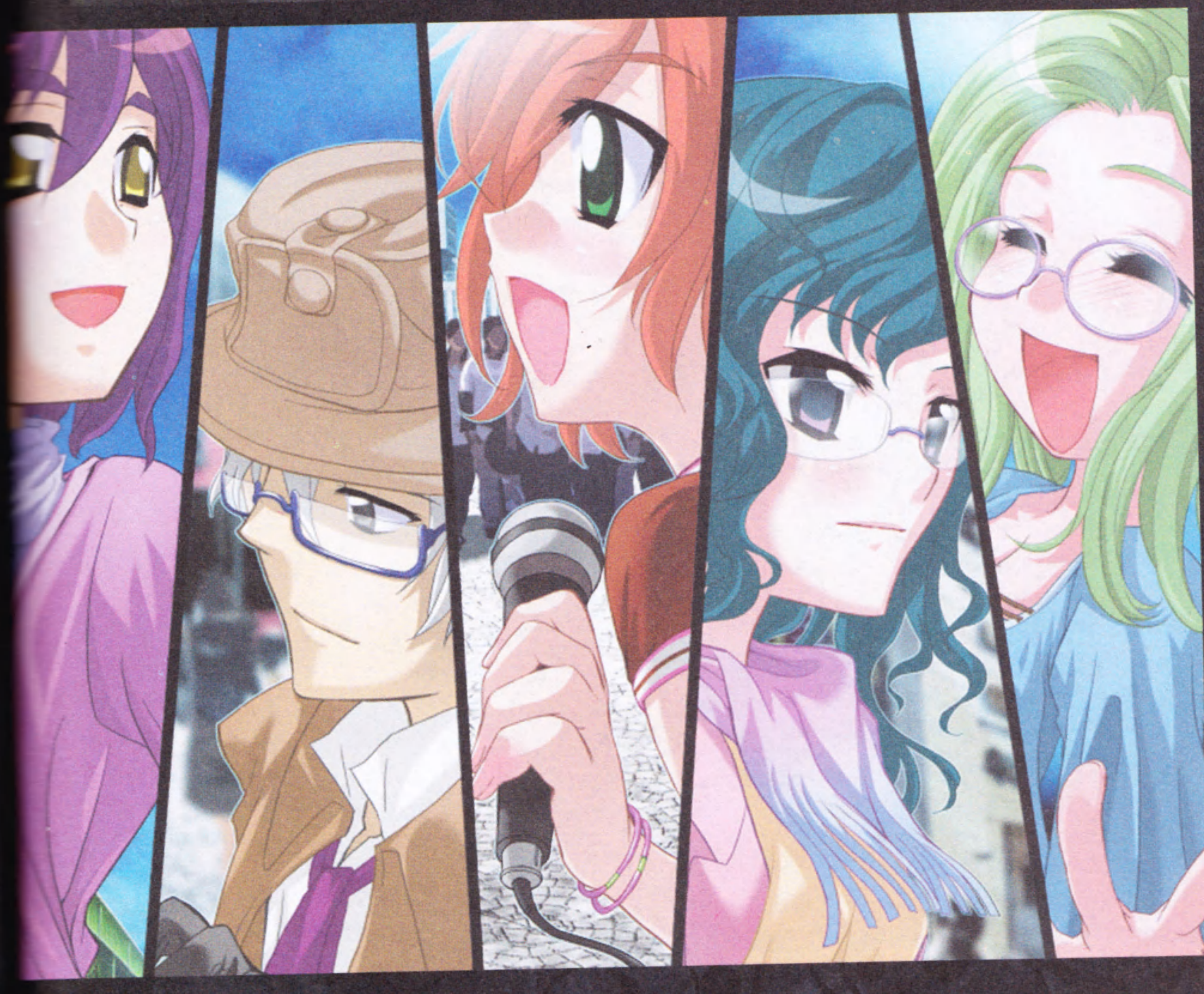














『SEVEN-BRIDGE』和 Liar 的绝大多数游戏都不同，它明明白白地是一部“看起来是大作，其实也是大作”的作品。游戏有着庞大而新颖的世界设定，对角色之间那复杂深刻的关系的描绘更是星空めてお之所长。作品秉承自『腐姬』以来的传统，几乎每一名角色都有着不堪回首的沉重过去；剧中所有人都有自己的想法、自己的愿望，“能够读所有人心的男主角”和“唯一无法被读心、同时也无法说话的女主角”的设定则使故事拥有了丰富的戏剧性。在『Forest』中得到充分实践的“配音和文字不同步”的技巧让男主角库·库兰的读心术在表现上如鱼得水，游戏过程中对女主角艾玛的刻画更是纯粹只靠立绘和第三人称叙述进行，演出手法之高明，令人叹为观止。最值得一提的是，『SEVEN-BRIDGE』也是 Liar 多少年来第一部既没有无聊的小游戏搅场，也没有能把玩家绕晕的复杂结构的作品，虽然游戏里有海量的凯尔特神话 Neta，但和『Forest』里的童话一样，这些 Neta 和故事本身没有任何关系。总而言之一句话：这个游戏非常商业化。

在游戏以外，Liar 也一反常态。『SEVEN-BRIDGE』发售之前，Liar 第一次投入大量资金用于宣传，甚至还用上了在杂志上赠送“黑色车票”这种笼络人心的商业手法；游戏号称会有全程语音和多选择分支，画面也是尽可能（尽 Liar 之能）地向精美、向萌系靠拢。总而言之一句话：这个游戏从企划开始就非常商业化。

然而……非常遗憾，『SEVEN-BRIDGE』最后却完全没有得到制作者想要的结果。

不卖关子了，我直接说吧：这个游戏根本就没做完。

游戏的第一章，可称是 GalGame 史上最经典的第一章之一。它有着细致入微的描写、逐次铺开的世界观、接连埋下的伏笔……更可贵的是，没有任何冷门知识的门槛；玩家一上手，就会迅速沉浸其中。然而，当玩家玩完之后，发现这个第一章的长度占整个游戏的差不多四分之一时，又会有什么感想呢？

如果只看前半段的话，我可以负责地说：『SEVEN-BRIDGE』一定会成为一部不亚于『Fate/stay night』的伟大作品；然而，这一次，玩家们又被“Liar”给骗了。

而且，是在最恶劣的意义上。

从中盘开始，游戏的内容陡然一变：配音突然消失了，细腻的描写也没有了，游戏后半部分的文字连流水帐都算不上，只能叫“剧情简介”，在游戏前半铺开的许多伏笔到最后根本就没有回收，简直就像被作者忘了；宣传中的多选择分支也根本没有影子，游戏中所有错误的选择都只会得到一个死字……唯一能聊以自慰的是，游戏的所有工口情节和结局显然是预先做完的，不仅写得不错，而且还有语音。这个结局给『SEVEN-BRIDGE』做了个差强人意的收尾，勉强把游戏的整体水准提到了能接受的程度。（笔者最感遗憾的，就是第五桥和第六桥的大战。那原本应该是最出彩的地方，可却写得……）

为什么会这样？玩家们不禁要问。对此，我只能说：这是 Liar 本身的责任。不是说他们的责任心不够，而是说，他们的经验此时尚不足以支撑自己的责任心。

『SEVEN-BRIDGE』发售于 2005 年 2 月 18 日，所以，它的制作周期一定是在『Forest』发售后的一年以内。在 2004 年剩下的时间里，Liar 的主要行动有两个：10 月的『ANGEL BULLET』，以及 12 月的 Fan Disc。从过去的经验来看，Liar 的一部大型作品至少会有半年的制作周期，可当规模同样不小的『ANGEL BULLET』发售之后，时间只剩下了四个多月，在这四个多月里还要抽出人手做 Fan Disc……『SEVEN-BRIDGE』压盘之前几天，Liar 内部恐怕会像修罗场一样紧张吧。

此外，星空めてお自己也有责任。从游演体时代起，星空的拖稿就是出了名的。『SEVEN-BRIDGE』的 CG 数量没有缩水，所有缩水都在文本上；所以，可想而知，如果星空めてお的写作速度能快一点，也不会导致这样的结果。



——但是，2005 年初，在这部游戏马上要压盘发售的时候，不管是谁的责任也好，『SEVEN-BRIDGE』根本没做完，不能卖，这是有点大脑的人都能看出来的事。可惜，它还是按时发售了。

为什么？说起来，跳票这种事在 GalGame 界已是家常便饭，对 Liar 这样一个已经有了足够口碑的公司而言，玩家的期待也足以支持他们继续等下去。所以，虽然没有证据，但笔者认为，急着发售的原因，很有可能是资金出了问题。吹得这么响的游戏，最后做成这样，这就是自砸招牌。不是到了要死的程度，正常人是不会做这种饮鸩止渴的事的。在『SEVEN-BRIDGE』压盘之前几天，我估计 Liar 的帐本上也已经像修罗场一样紧张了。

不管什么理由都没用。在一切的一切之后，玩家看到的结果，只是『SEVEN-BRIDGE』成了半部名作，同时也留下了无限的遐想和遗憾。几天后，星空めてお退社，从此断绝了『SEVEN-BRIDGE』最终完成的可能。

在这里，就要接触到一个至关重要的问题：Liar-soft 到底是怎么活下来的。——尽管它的很多游戏都有充分理由叫人怀疑有没有收回成本，但要说 Liar 不想赚钱，则绝对不是事实。首先，Liar 的成员都是从小公司退社的穷人；其次，从做『行杀♥新选组』时起，Liar 就非常重视举办同人展、发售游戏周边等活动，这么做的目的很明显，就是为了宣传和回收成本。从结果上来说，Liar 能经营下来，活到今天，肯定还是有赚的，而 Liar 自己也不是不想做大、做好。

在『Game-style』2005 年 2 月的访谈中，Liar 负责宣传的山原久稻提出了“保持公司的信用”和“做出细水长流的游戏”这样两个商业信念。不管游戏怎么定位，公司都绝不背叛玩家的感受，这样不就能赚钱了吗？——可是，『SEVEN-BRIDGE』的失败却立即充满讽刺地使这信念遭受了严重的挫折。虽然不缺编剧，但以 Liar 的社力来说，要靠大制作吃饭，毕竟是太勉强了。

自此以后，直到今天，Liar 再也没有过制作大型商业作品的尝试。除了继续用以往的风格制作充满吐槽、恶搞和无聊 SLG 的小作品之外，Liar 还分别在 2006 年和 2008 年启用了游演体的老人樱井光和希，分别负责蒸汽朋克系列和 raiL-soft 名下的系列闷骚文青游戏的制作，从而弥补了星空めてお退社之后 Liar 在剧情类游戏上的人才缺口（蒸汽朋克系列会放在本文的最后介绍，至于 raiL-soft，这次则不作介绍）。

如今，『SEVEN-BRIDGE』造成的伤痕早已平复。在星空めてお沉寂了好几年之后，2008 年，深爱着他的奈须蘑菇终于把他和茗荷屋甚六拽到自己家，开始开发背景设定怎么看怎么像『Forest』的『Girl's Work』。而对 Liar 来说，平平安安地走在现在这条路上，大概也是最好的选择吧。

Are...you nuts have your mind under control ?!

你们……你们的脑子到底是怎么长的呀!

Liar-soft 一路走到今天，已经有了 12 年的历史。它这一路上绝非一帆风顺，毋宁说，还是磕磕绊绊、坎坷不断。

综观 Liar 的游戏，可以看出，它们最大的共通点是：极其任性的企划，以及极其强烈的个性。这任性和个性造就了 Liar 的名声，也使 Liar 遭遇了许多挫折。

Liar 的很多作品企划，都会让外人觉得“你们的脑子到底是怎么长的呀！”——兜裆布美少女相扑、日本古风宇宙战争……每部作品的题材都是又偏又冷，给人感觉，他们在企划时仿佛是随随便便就提出一个点子，然后随随便便地说“那我们就来做吧！”，全然不想玩家是否会接受。

在这里举几个例子：Liar 的绝大多数游戏都要加入 SLG 系统，至少也要加入一个小游戏；这些东西实际上是完全没有意义的，纯粹是“为加而加”。它的那些纯 AVG 则更加要命：腐姬的无限轮回在做的时候有想过玩家的感受吗？『Forest』更是创下过一个问题八个选项的日式 AVG 纪录，所有选项都没有任何提示，也没有任何逻辑可言，但是选错了就会 Game Over，





而且还是在很久以后Game Over！玩家只有在Game Over之后才会知道自己以前选错了！而且最后的True End只有在Game Over一次、从头再来之后才能进入！『腐姬』的无限轮回还可以说是剧情需要，但我实在想不出『Forest』这么做有什么意义。这样做，对玩家是负担，对制作者更是负担。Liar早期游戏里出现了那么多Bug，以至于玩家当时戏称“Bug是游戏附送的初回特典”，不是没有原因的（最出名的Bug发生在『腐姬』里，『腐姬』压盘的时候居然“忘了装OP动画”……）。Bug问题在Liar早期阶段的发展中曾造成过非常大的负面影响，这个毛病后来才渐渐改掉。

此外，还有比Liar游戏中的Neta更加傲慢的东西吗？姑且不论『Forest』里的童话Neta、『SEVEN-BRIDGE』里的凯尔特神话Neta，以及那部Neta爆棚的『水spe川野口ノブ探险队（下略）』，哪怕就是Liar刚刚起步时，在『行杀♥新选组』里，都塞进了许多又宅又冷门的Neta，玩家还非得在问答模式里接受这些Neta的考验不可（很多问题正是星空めてお出的）——就连“行杀”这个词，也是过去PbM时代的Neta：在游演体1993年的『夜樱忍法帖』里，玩家有可能会被主持人定期“清除”，主持人的这种做法就叫“行杀”。用这个词来修饰新选组，实在是再合适不过了……但是，拜托，有几个人知道这种典故啊……

——随随便便提出的企划。

——“爱买买，不买滚”的经营模式。

——充斥着作者的傲慢，全然不为玩家考虑的的制作理念。

但是，只要做了，他们就会非常认真地把游戏做出来，并在这一题材上登峰造极。——我做新选组女体化，好吧，那我就做无人能及的新选组女体化！我做百合游戏，那我就做没有一个男人的百合游戏！我做剧情类AVG，那我做的就是最伟大的剧情类AVG！……

Liar选择的某个题材，可能大多数玩家都不会喜欢，但喜欢这个题材的那一小部分玩家则会觉得：啊，这正是我想玩的游戏，我梦想中的游戏正是这个样子。

就是这样的认真与热情，才为Liar赢得了玩家的尊重和热爱。

而且，如果没有这样疯狂的创作体制，我们的世界就会失去很多可能。

如果不是Liar，别的公司也许能做出『SEVEN-BRIDGE』和蒸汽朋克系列；不一定能做出『腐姬』和raiL-soft名下的那些闷骚游戏；但像『Forest』这样的作品，绝对会在企划阶段就被一脚踹到街对面去的。

然而，这部傲慢不驯、完全不把玩家放在眼里的『Forest』却成了Liar历史上、乃至GalGame史上最璀璨的瑰宝之一。

Liar-soft只是业界花园中的一朵小花。它的花朵不漂亮，茎干很柔弱，可踏进花园的每一个人都知道它的名字。在它绽放的光芒面前，就连参天大树也要低头致意。

请你们继续在你们选择的道路上走下去吧。你们那过于强烈的个性，总会把一些人赶走，又把一些人吸引到身边。但是，这些人对你们来说是无关紧要的。

你们只是一如既往地按照自己的想法拿出游戏。如果合我们的胃口，那我们就赚到了，如果不合胃口，那也无妨。反正，你们根本就不在乎，不是吗？

不管怎样，骗子们，一路走好。



■文/石马戒严、玖羽

超能恶戏～美好的超能力人生～

ちょ～イタ～素晴らしき超能力人生～



发售日期：1999年7月23日
脚本：高尾登山
原画：ミハイル·ゴルバチョフ、中村哲也

本作是Liar-soft立社后的第一部作品，主题为“超能力”。

男主角葛西つとむ和女主角和泉由纪于半年前的文化祭上相识，但一直只维持着朋友以上、恋人未满的关系，连约个会也要别人撮合。つとむ很想跟由纪做点爱做的事，只是苦无机会。这时，一次交通事故让事情出现了转机，つとむ的头部受到严重撞击住院。当他昏迷三天后醒来时，突然发现自己可以透过护士的衣服看到裙下风光，还能知道她在想什么。正好此时由纪来探病，つとむ读到由纪在心里其实也很想和自己这样那样，大喜过望的他便用自己的能力急速拉近了彼此之间的距离。

说起超能力，大家最容易想到的就是读心和瞬移。本作的主角つとむ便是通过一场车祸获得了读心的超能力。除去读心这本已犯规的能力，他还得到了一双能直接看到别人裸体的透视眼。因为主角能使用“透视”能力，所以屏幕上的画面也基本都能透视，面对穿着衣服的女孩子，只要使用透视能力，就能看见她全裸走在大街上，甚至还能透视厕所和更衣室，十分有趣，游戏的情节也全是男人妄想自己拥有透视能力之后会干的事情。

行杀♥新选组 砍人美少女ADV

行殺♥新選組 人斬り美少女あどべんちゃ～





发售日期：2000年4月28日
脚本：睦月たたら、岩清水新一
原画：八云剑豪



在游戏中，玩家扮演的是以历史上的岛田魁为原型的主角岛田诚，他作为新人加入新选组之后，与队员们一同经历了新选组历史上的各大事件……尽管新选组的成员大多被女体化，而且游戏中不乏各种笑料，但发生的事件基本都是根据史实来描写的（大Boss是坂本龙马），游戏中充斥着大量新选组和幕末题材的小说、漫画Neta，并且巧妙地融会贯通。所谓史实，当然就是新选组的悲剧性……只看游戏前半部分的话，你会以为这只是一款“バカゲー”（Baka Game，指那些充满无厘头笑料的游戏），可是当全部通关之后，你会发现它居然是一部“泣きゲー”，新选组成员（女主角们）与史实相同的悲剧结局，造成了一种介于恶搞与严肃之间的巨大落差。这落差正是本作打动人心的魅力所在。

另外，Liar于2002年8月2日推出了本作的重制版『行殺♥新選組ふれっしゅ』。



运动短裤 2000 ~ BLOOMERS MILLENNIUM ~

ぶるまー 2000 ～ BLOOMERS MILLENNIUM ～

发售日期：2000 年 10 月 20 日
脚本：星空めてお、高尾登山、睦月たたら、天野佑一、岩清水新一
原画：樱瑞

正如其名，这部游戏充满了创作者对运动短裤的爱，故事完全围绕着运动短裤展开。

公元 2000 年，邪恶的秘密组织“BB 团”妄图支配世界上所有的运动短裤，和他们对抗的，是维护世界运动短裤平衡的国际组织“MIB(MEN IN BLOOMER)”。双方的战斗如今已经进入白热状态，在月球表面发现的“神之运动短裤”将是左右战局的关键。女主角常叶爱偶然得到了“神之运动短裤”，运动短裤之战的结局和地球的命运就掌握在了她及玩家手中……







拉拉的舷窗 ~ The case of H.B.Polarstar ~

サフィズムの舷窓～ The case of H.B.Polarstar ～

发售日期：2001 年 5 月 18 日
脚本：星空めてお、高尾登山、睦月たたら
原画：小梅けいと



本作是一款纯百合游戏，星空めてお的文笔使该作的推理内容和百合剧情都受到了好评。

Hanging basket Polar-star，简称 H.B.P，是一艘不属于任何国家，在国际间享有治外法权的、全长超过 1000 米的豪华客船，在这艘船上建有一所大小姐学校，包括船长、船员、教师、学生在内的逾 2500 名乘客全是女性，各种生活设置和游乐设施齐全，几乎可以与一座小型城市匹敌。学校里集结了世界各地经过精挑细选的良家大小姐，而主角杏里差不多就是个男人，她和绝大多数此类游戏男主角的区别只有生理性别一点。游戏中登场的少女全部都是杏里的后宫，不仅个性各异，还涵盖繁多的国籍，杏里对她的诸位后宫佳丽直呼“小猫咪”，玩家一打开游戏，就可以听到她动情的呼喊“美少女是世界的珍宝啊！”……

最近船上发生了一系列针对学生的强 X 事件，一切犯罪迹象都指向品行恶劣的杏里，在接下来的三个星期时间里，杏里要为洗脱罪名而奔走。游戏一开始就要玩家从三个角色中挑选将攻略的女主角，根据所选角色的不同，犯人也会不同，虽然只要认真阅读剧情，玩到中段就应该可以猜到犯人是谁，但一路按键下来还是会觉得很有趣，真正的缺点大概就是犯人的动机有些牵强吧；当然，在解决事件的过程中，收集新的后宫成员也是必不可少的……



和『行杀♥新选组』一样，本作也于 2004 年 7 月 30 日推出了重制版『サフィズムの舷窓～ an epic ～』。

ラブ・ネゴシエイター
LOVE NEGOTIATOR

恋爱交涉人

ラブ・ネゴシエイター

发售日期：2001年9月28日
脚本：天野佑一
原画：アンボイナ·アフロライド



Liar不乏剧情一流的经典之作，纯粹为了Kuso和恶搞的作品也比比皆是。但是，骗子毕竟是骗子，即使是耍宝也耍得个性十足。Liar的Kuso游戏通常都有一定的隐蔽性，甚至会让人乍一看觉得是大作，玩过之后才连呼上当（反过来说，很多乍一看让人觉得摸不着头脑的作品才是真正的大作……）。游戏内容正如其名，“Liar”。

『恋爱交涉人』便是这样一款看起来很像大作的Liar式Kuso游戏。主角根越荣太是一位年收入125800日元的私家侦探，付不起房租，三餐不继，连抽烟的钱也垫不出来……穷鬼根越唯一引以为傲的是自己不为一切所动的冷酷内心，他表面上是私家侦探，但真身却是向为爱情迷惘的人们诉说真爱、专门帮世间男女解决恋爱问题的“恋爱交涉人（Love Negotiator）”，本作就是讲述根越如何帮助别人知道真爱含义的故事。看到作品中浓浓的蓝调风格、身穿侦探装的中年大叔帅气登场，再加上幽灵助手、内务省特殊治安对策室女警、东欧小国的公主、国民偶像等等魅力角色，玩家一开始还真会以为这是一款剧情大作，可事实上它只是一款很好笑的Kuso游戏，通篇充满了对别人恋爱的恶质吐槽。

腐姬～euthanasia～

腐り姫～euthanasia～

发售日期：2002年2月8日
脚本：星空めてお、高尾登山、睦月たたら
原画：中村哲也

介绍见正文。



Pink Panzer ～粉红色的象～

ピンク·パンツァー～ピンクの象～

发售日期：2002年6月7日
脚本：高尾登山、天野佑一、星空めてお、睦月たたら
原画：せんばた楼、樱瑞、小梅けいと

世界在一场传染病过后濒临灭亡，经过几十年无政府的暗黑时代，人类又重新组建了国家、恢复了文明。"新世界历"开始50年后，日本的新政府卷入了与邻国"大陆联合"的战争，战争持续了两年，日本已无力进行大规模作战，大陆联合也无法投入新的战力，战况达到极限，只有技术革新在悄无声息地进行着。主角鳄部ジン是一个军事狂人，他被任命为新兵实验部队的小队长，跟五个素人女部下一起去北海道最前线获取新兵器的数据，途中还要跟侵入本土的游击队作战。队员根据契约，必须遵从队长的一切命令。

虽然有着看似YY的名字，但本作其实就是一个严厉的教官养成一批精英队员的故事。作品又是一款典型的Liar式バカゲー，集结了Liar社早期的各大脚本家和原画师。五位女主角的共通路线很长，属于单个主角的路线却很短。游戏在设定、养成系统和角色性格等各方面做得都还不错，却总让人觉得没玩出什么意思就结束了。





CANNONBALL ～猫猫战机大竞赛！～

CANNONBALL ～ねこねこマシン猛レース！～

发售日期：2003年2月7日
脚本：星空めてお、茗荷屋甚六
原画：小梅けいと

"CANNONBALL"是宇宙中最残酷、最受欢迎的竞赛，赛手们赌上性命参加比赛，获胜者将能得到难以想象的报酬。主角フィリオ本是行星ジェノバ的穷小子，有一天他面前突然出现了大财团ユニオン派来的使者，要求他参加"CANNONBALL"的比赛，还指定传说中的杀手——猫耳美少女フォクシィ当他的导航员。フィリオ心中的火焰一下子被点燃了……

既然是星空めてお操刀，本作的剧情自然没话说了。在宇宙歌剧的背景下，富有魅力的角色们为了实现自己的愿望而赌命竞争的身姿格外动人。游戏分Race竞赛和ADV两部分，玩家必须在比赛中战胜对手。在战胜女性对手之后，还会得到特殊的"奖赏"。





小小选举

Little Little Election

发售日期：2003年6月20日
脚本：天野佑一
原画：みゅらっち

本作的舞台搬到了建于日本某地的学园都市中，依旧是维持一贯以来的Kuso路线。新学年伊始，即将举行学生会选举，而且会给当选学生会长的人3亿元奖学金。为了得到3亿元奖金，可爱的少女们纷纷加入了这场表面是学生会选举，实则是3亿元争夺战的战场。主角佐久间正彦是这学期刚从医院出来的倒霉鬼，他一到学校就被强行要求加入选战，而且必须在代表普通学生权益的"伊吹早苗阵营"、主张农艺复兴的"铃谷若菜阵营"、奉行高智商超高等教育原则的"橿原弥生阵营"中三选一，参加竞选团队，帮助女主角当上学生会长。

本作中出场的女性角色外表都不超过10岁，可算是一款地道的面向罗莉控的游戏。

Liar 大战 Janmageddon

ライアー大戦じゃんまげどん

发售日期：2003 年 12 月 12 日
脚本：天野佑一
原画：せんばた楼、RYO、小池定路、八云剑豪、樱瑞、中村哲也、小梅けいと、みゅらっち

Liar 社的第 10 弹作品『Liar 大战』是一款 Fans 向的麻将游戏，过去的许多人气角色都有登场。

主角上田一朗是个为了攻略美少女游戏而不惜荒废学业，拿着学费去秋叶原撒钱的废柴大学生。有一天，他偶然得到了 Liar 社的新游戏，抱着游戏打开家庭公用的电脑之后，在把盘放进光驱的一刹那，一道惊雷劈在上田家上空，一位美少女从电脑中蹦了出来，“我是新作的女主角，请你快来救救我们！”同时，上田和身旁的妹妹一同被吸入了游戏世界，不知为何，这款游戏正被谜之淫兽袭击，假如玩家不做些什么的话，游戏就会从“纯爱”变成“触手纯爱”。Liar 过去的女主角们已统统被淫兽绑架，要打倒它、救出少女们，方法只有一个——麻将！就这样，上田踏上了用自己的牌技去拯救少女的旅程！

本作总体来说是一款不错的麻将游戏，可以使用多种特殊能力，用特殊能力进行自由对战时十分有趣。





Forest

Forest

发售日期：2004 年 2 月 13 日
脚本：星空めてお、茗荷屋甚六、高尾登山
原画：大石龙子

介绍见正文。





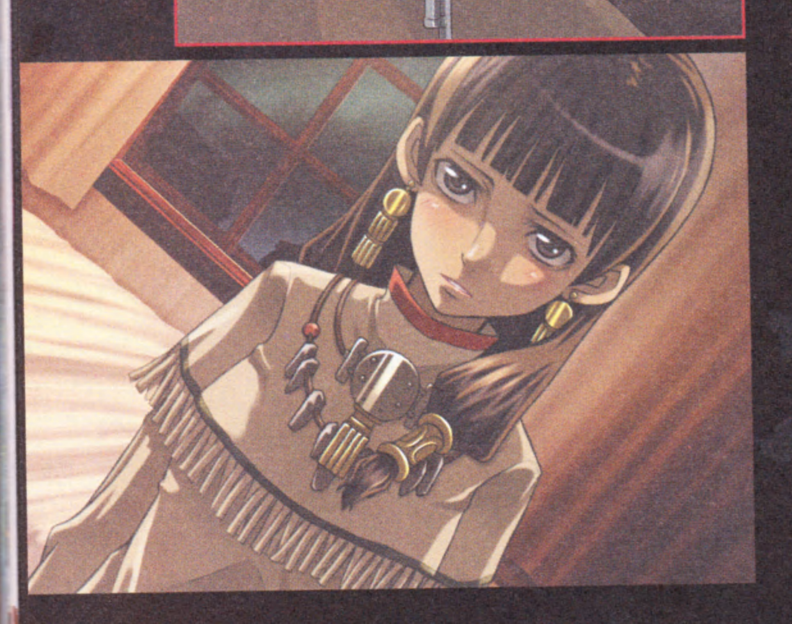
ANGEL BULLET

ANGEL BULLET

发售日期：2004 年 10 月 1 日
脚本：天野佑一、樱井光、睦月たたら
原画：文仓十

故事发生在 1889 年的美国西部，少女枪手 Sara 得到失散的父亲曾在“人外之境”出现过的消息后，为了找回父亲，踏上了前往“人外之境”的旅程。“人外之境”有大量普通子弹无法杀死的魔物出没，少女救下了一位被强盗袭击的牧师 Klaus，并从他那里得知了制作可以打倒魔物的魔法弹丸的方法——只要使 Klaus 兴奋，他便能与神对话，获得魔力，然后将这些魔力注入子弹，打倒魔物。就这样，枪手少女与 M 牧师一同踏上了寻父之旅。

本作除 ADV 部分外，还包括表现主角们与遭遇的魔物大战的“战斗部分”与填充打倒魔物所必需的魔力的“调教部分”，全篇共 14 章，前半段是 Liar 玩得得心应手的 Kuso 情节，后半段则淡化了搞笑剧的基调，转为一群人想要让死去的西部开发史上的名人“复活”的阴谋剧，不少真实的历史人物相继在本作中登场。游戏虽然有四位可以攻略的女主角，但除去 Sara，别人都是陪衬，剧情也基本只有一条。作品很好地表现了在“魔物退治”这一幻想背景下，西部开发末期的那种荒凉与悲壮，只可惜『ANGEL BULLET』相对其它作品来说不是那么有名，也算是一款“被埋没的名作”吧。



七桥

SEVEN–BRIDGE

发售日期：2005 年 2 月 18 日
脚本：星空めてお、若荷屋甚六
原画：中村哲也

介绍见正文。





绝对地球防卫机 Mega Laughter

絶対地球防衛機メガラフター

发售日期：2005 年 5 月 20 日
脚本：櫻井光、天野佑一
原画：すまき俊悟、大石龙子

时间是近未来，地球遭到了宇宙侵略者的进攻。面对来势汹汹的宇宙侵略，人类组建了“地球防卫军”，并制定了建造巨型机器人“メガラフター”的计划。宇宙人的科学技术比地球人先进百倍，地球人毫无胜算可言,可宇宙人也有一个弱点,那就是“幽默”，已达进化极致的宇宙人变得不会笑了。只要让他们发笑，他们便会丧失斗志。于是“メガラフター”就成了可以夺回地球的和平，让宇宙人真心欢笑的关键。

本游戏是仿照动画那样分话数展开故事的，总共 13 话，假如遇到资金不足没法偿还借款的情况，游戏就会终止。每一话都分为 ADV、战斗部分、运营部分（使用预算，经营地球防卫军）和下集预告选择模式——必须支付一定金额来选择下集预告以继续故事，假如有多个下集预告可供选择，就会根据选择的不同，改变故事的进程，不过这其中也混入了许多跟情节无关的预告。Liar 社喜欢玩噱头和不管合不合时都一定要在故事中加入 SLG 的毛病在本作中发挥到了顶峰，但和以往大多数游戏的 SLG 部分都是 Kuso 与鸡肋的情况相比，本作的 SLG 却着实能让人感到乐趣，特别是新颖的下集预告模式。

另外，本作也是 Liar 燃系游戏的代表。





Born Freaks!

ぼーん・ふりーくす！

发售日期：2005 年 10 月 21 日
脚本：睦月たたら
原画：柴乃櫂人

本作的主题是“幻想医学细胞大战”。主角 Cell（细胞）是一位经营小诊所的年轻医生，他有一个从小患病的妹妹 Uracil（尿嘧啶），为了治好妹妹的病，Cell 发奋学医，可不管怎样精通医学，妹妹的病还是不治之症，而且已到末期。于是，Cell 开始染指禁断的秘术……能治好妹妹体内疾病的只有妹妹自己的细胞，Cell 就从妹妹身上取出一个白血球进行改造，让它去打倒病魔细胞，夺取对方的 DNA 改造自己，以使自己获得新的特性并不断变强。于是一场病魔细胞与白血球的大战便在 Cell 妹妹的体内展开了……

游戏照例分 ADV 部分和 SLG 部分，其中 SLG 部分又分成了“探索模式”——操纵拟人化的白血球在 Uracil 的体内探索，找到病灶；“战斗模式”——和病原体战斗并将对方击退，装备会随着 DNA 的变化而变化，战胜后能得到敌人装备的 DNA 和宝物；“改造模式”——打倒敌人以获得 DNA 片段，DNA 片段各自不同，有级别和种族之分，安装在身体的不同部位会有各种不同的效果，有时也会对外表产生影响，比如在头部放上猫系 DNA 就会生出猫耳。游戏的终极目标是治好妹妹，虽然系统很有趣，但作业量繁重，SLG 部分大概占到了游戏的七成以上，繁杂的操作让不少玩家望而生畏。

Salvatore!

サルバとーれ！

发售日期：2006年1月27日
脚本：睦月たたら、天野佑一
原画：みゅらっち、ゆりかわ

本作的主角长冈翔是早川学园的应援团员，很有手腕，被公认为下届团长的不二人选，可他却毅然辞职，利用交换留学制度，为了磨砺自己而去了欧洲。一年后，长冈回国，却发现前团长在他留学期间失踪，应援团也因此废部。无法忍受这一切的长冈在鸡飞狗跳的情况下就任团长，集合了一批新团员，发誓要重组应援团，不过他找到的团员都是些毫无经验的新人少女，长冈多灾多难的旅程也就此开始了……

这款游戏同样分为ADV部分和SLG部分，SLG部分模仿『太鼓之达人』，长冈和同伴们必须面对各种各样的失意之人，给予他们鼓励。其剧情流程相对较短，SLG部分也乏善可陈，可说是Liar的一部凡作。







妖刀事件

妖刀事件

发售日期：2006年11月17日
脚本：睦月たたら
原画：天原埜乃

睦月たたら可能是Liar社最不济的一位脚本家，他经手的一系列作品都没有在玩家中获得很好的口碑，这款『妖刀事件』也充满了许多令人不快的要素。主角古村匠是一个毕业后就在涉谷的小型24小时便利店打工的自由职业者，某日他喝得烂醉之后撞见了一具被刺死的尸体，尸体身上插着一把日本刀。仿佛被附身了一般，古村匠伸手去拔刀，此刻，刀溶入了他的手心，他看到了死者临死前的场面，其后就被卷入了这一场"妖刀事件"当中。古村匠对游戏中登场的女性皆是来者不拒，非常轻浮，搭讪、援交、强X、被警察拘留等要素充斥其间。他理所当然地搭讪、理所当然地利用见面的机会、理所当然地强X……游戏渲染悲剧性，却又不加上戏剧性，最终所谓的悲剧性也被埋没在了平淡的日常生活中。直到游戏结束，那把妖刀的秘密也没有被揭示出来。







将军 8

SHOGUN8 - ショーグンエイト -

发售日期：2007 年 3 月 23 日
脚本：天野佑一、睦月たたら、とい天津
原画：みゅらっち、文仓十

行星“大江户”原本是一颗德川幕府风格的主题公园行星，因为过去的宇宙战争，与人类社会隔绝了一千年。一千年之后，行星上的居民真的把自己当成了当时的人，过着江户时代的生活，直到有一天地球联邦帝国的宇宙舰队带着坚船利炮来敲门为止。年轻气盛的第 108 代将军德川吉宗击退这些“星夷”，重新与人类社会建立联系，但仅仅 3 年就因经营不善，欠下了巨额债务，连行星的主权都受到威胁。

享保 20001 年。为了还债，德川吉宗只好攒了一支充满日本古风的舰队，带着家臣踏进宇宙，开始当佣兵赚钱。在游戏中，玩家必须承受巨大的债务压力，同时还要经营舰队、投入战斗。





Round a GO! GO!

Round a GO! GO!

发售日期：2007 年 7 月 27 日
脚本：睦月たたら、とい天津
原画：吉田音、すまき俊悟、みゅらっち、大石龙子、文仓十、中村哲也、ゆりかわ、护国卿、天原埜乃、柴乃櫂人

Liar 的第 18 弹作品『Round a GO! GO!』与之前的『Liar 大战』一样，也是一款 Fan Disc 作品，从『Liar 大战』到『Round a GO! GO!』之间推出的作品中的角色相继登场。

故事发生在一个濒临毁灭的名叫“圆盘仪”的世界，这个世界可以根据人们的意愿去改变，但长此以往，世界将会毁灭。许多人已被吞进了圆盘仪中，最后留下来的只有一位叫ソウ的少年和一位叫アイラ的少女，少年为了让圆盘仪停止毁灭世界，独自踏上了去往圆盘仪所在圣地的旅行，将少女アイラ留在了故乡。留下来的アイラ身边突然出现了从异世界来的 9 位少女，她们是被圆盘仪叫来这个世界的历代 Liar 女主角。女主角们都向アイラ表达了自己想要回到原来世界的愿望，为了让她们回去，アイラ决定带她们去圆盘仪所在的圣地……众人在旅程中偶遇一个名叫テスカ的神秘女子，她交给アイラ等人一个轮盘，这个轮盘可以借助历代女主角们的力量，正确地找到圣地。

本作的 SLG 部分是双六棋，能触发的事件不是很多，也有前作的女主角到了本作中性情大变的情况出现。

上海假面 魔都拳侠传

マスクドシャンハイ 魔都拳侠傳

发售日期：2008 年 3 月 7 日
脚本：天野佑一、睦月たたら、樱井光
原画：皺油 2、みゅらっち









这部作品是工口游戏中难得一见的中国题材，所以它也在中国玩家中赢得了不少关注的视线，郑苹如、川岛芳子、张作霖、尚旭东等与当时的时局密切相关的历史人物纷纷在游戏中登场（当时正逢『色戒』热播，电影中的原型人物出现在本作里，更是引发了一阵讨论）。故事的主角左文字俊作原本是上海日本人居住区的私家侦探，因为在作战行动中释放了恶仙人，于是就被昆仑西王母改造成仙人，强迫他去封印被他释放后逃逸到上海的恶仙人们。左文字无可奈何地前往上海，与恶仙人们展开了一场恶斗，每当遇到危机，他就会变身成魔都拳侠守护正义，最终魔都在这位英雄的守护下又回归了往日的平静。

严格说来，本作的剧本普普通通，设定看起来很白痴。实际上『魔都拳侠传』也就是 Liar 突然想起他们还没玩过战前的魔都这一题材后整出来的 Kuso 剧，许多历史与武侠小说 Neta 充斥其间，在短短的流程中汇集了爱与友情与阴谋与工口与搞笑等诸多要素，利用五行相生相克原理做成的串场小游戏也颇为有趣（上海假面与恶仙人的战斗其实就是打弹珠），想玩得好，还得花一点心思琢磨。而 Rita 姐姐演唱的片尾曲『美丽的花～うつくしき花』更是充满了中国风情，二胡、琵琶、钢琴、吴侬软语、靡靡之音……



LOVE & DEAD

LOVE & DEAD

发售日期：2008 年 4 月 25 日
脚本：岩清水新一
原画：和六里ハル、忌野 Lem

『LOVE & DEAD』的前身是 Liar 于 2007 年 8 月 17 日推出的一款游戏『B 级企划 L&D』，当时的『L&D』是一款全年龄游戏，后来重新制作，名字改成了『LOVE & DEAD』，分为 SF 篇、杀人鬼篇和僵尸篇，共有 27 种结局。所谓 B 级企划，其实就是指电影里的 B–movie，即用低预算拍出来的影片。因为缺乏预算，所以这种影片品质不好，通常没有大明星，走类型化路线，不少动作片、恐怖片和港片都是 B 级片。如果放在游戏界，Liar 一直在做的其实也是 B 级游戏，这算是自己吐自己的槽吗？

正如其宣传的那样，『LOVE & DEAD』是 B 级作品，只适合小众人群，假如玩家追求超一流的 A 级大作的感受，那么一定无法在这种小成本的个性游戏中得到满足。







水 spe 川野口ノブ探险队 这里是秘境！人迹罕至！横立眼前的商店街！追寻隐藏在八镜大学中的地球最大之谜！！

水スペ川野口ノブ探検隊 これが秘境だ！人跡未踏！立ちふさがる商店街！八鏡大学に隠された地球最大の謎を追え！！

发售日期：2009 年 3 月 19 日
脚本：天野佑一、茗荷屋甚六、加纳京太
原画：东麻姫、みゅらっち

从那一长串标题便可以看出，这是一款专门为吐槽准备的 Kuso Game，游戏的内容更是吐槽满载。女主角川野口ノブ领着一支只有一名男性生物其余全是美少女的探险队不断挑战秘境、发掘遗迹，所有人物都是不同程度的怪异星人，只要你想吐槽，随便找出一个人物一句对白，立马就能开始。游戏通篇充斥着昭和时代的电影、漫画、游戏的 Neta，某杂志将该游戏划分为“30 禁”，意思就是说没满 30 岁的小 P 孩根本理解不了里面的 Neta。像这样马力全开的胡乱恶搞，使许多因为那奇怪的标题或者冲着 Liar 这块招牌而买下游戏的玩家大呼上当。直到他们把游戏抱回家才知道，自己花大价钱买来的游戏纯粹只为了 Kuso！

哟呵！女雪相扑～心跳不止的初场所体验～

どすこい！女雪相撲～胸がドキドキ初場所体験～

发售日期：2010 年 3 月 19 日
脚本：岩清水新一
原画：雾生实奈

本作是一款很囧的バカゲー，讲述穿兜裆布的美少女们在土俵上挥洒青春的汗与泪，讴歌友情、努力与热血的故事。

“女雪相扑”是一种风靡全日本的运动，女主角花田蒲公英因景仰前辈大河内小百合的英姿，削尖脑袋进了她所在的大学——有着悠久女雪相扑传统的大轮女子大学。因为有着悠久传统，所以大轮女大的女雪相扑部坚持“相扑力士必须是处女”的原则，这使得女主角虽然有男友、而且游戏的前五分钟就能有 CG 看，但只要一和男友做就直接 Game Over……同时，本游戏秉持“输了有 CG 看”理念，但只要一破处也直接 Game Over……于是，几乎整个游戏进程都在花田蒲公英既要刻苦训练又不能跟男友做的囧境中纠结。而玩家在游戏中要做的，除了保住女主角的处女之外，就是在比赛中根据敌我双方人员能力，合理安排出场顺序，以此获得胜利。







~蒸汽朋克系列~

-Steam Punk Series-



蒼天のセレナリア -What a beautiful world-

发售日期：2006年7月7日
脚本：樱井光
原画：护国卿

『蒼天のセレナリア』是樱井光的“蒸汽朋克系列”中的首作，在本作中，樱井光擅长营造氛围与刻画极具幻想风味的宏大世界观的个人风格已初具雏形。

游戏的背景舞台是由蒸汽机械高度发达的文明支配的“已知世界”与被名为“世界之水壳”的壁垒隔开的“未知世界”。一天，在已知世界的边境都市驾驶小型飞空艇的コニー和シェラ为了救一位少女，飞过了“世界之水壳”，翱翔在天际的冒险剧便由此展开。整个故事共分8章，与Liar的许多游戏一样，都分为ADV部分和SLG部分，所有地名都是取自克苏鲁神话。可以说，这是一款能唤起人的少年情怀与冒险精神的作品，蔚蓝天空与蔚蓝大海中的各种美丽的邂逅、探寻未知事物的好奇心，一切都是如此美好而纯粹。不过，游戏也留下了许多谜团，直到最后也没有给出圆满的解释。这一方面体现了樱井光喜欢留下悬念和思考空间的特色，另一方面也让不少追求完美的玩家感到不满。



赫炎のインガノック
-What a beautiful people-

发售日期：2007 年 11 月 22 日
脚本：樱井光
原画：大石龙子

在笔者心目中，『赫炎のインガノック』是樱井光写得最好的一部作品，比起游戏，它更像是文学作品或一件艺术品。

故事的主角是一位在都市下层做巡回医师的忧郁男子ギー。异形都市インガノック在 10 年前发生的“复活”中被摧毁，天空失去了颜色，再不见翠绿的树木，令人畏惧的幻想生物不断出没，人类苟且偷生，原本给都市带来富裕的蒸汽机械文明也发生了变异，唯一得以幸免的只有贵族们居住的都市上层，而麇集在都市下层的一百万居民则过着蝼蚁般的生活。这部作品一扫『蒼天のセレナリア』那天海一色的浪漫纯真，把故事变成了压抑阴郁的黑色童话风。樱井光设定世界的特长在这部作品中臻于极致，故事有着童话般虚幻却又十分深刻的世界观，难解的专有名词散落在文本中俯拾皆是。大石龙子描绘的 CG 则宛如绘本中的插图，线条并不分明，在暗色调上铺陈着华丽的色泽，画中流露的妖艳让人静不下心来。至于 Solfege 的当家——天才同人乐师松本慎一郎所作的音乐，也和本作所要表达的主题一样哀婉动人，使世界仿佛笼罩在一层幻想的迷雾之中。

要将『赫炎のインガノック』的精妙之处说清楚道明白并非一件容易的事情，它只是一款“氛围游戏”，必须沉迷其间，才能领略到真正的魅力。直到最后，故事的核心也未明确点出；留在玩家心中的，只是在异形都市インガノック空气中弥漫的哀愁，还有那句疯狂的呼喊：“喝采せよ！喝采せよ！”



漆黒のシャルノス -What a beautiful tomorrow-

发售日期：2008 年 11 月 21 日
脚本：樱井光
原画：AKIRA

本作的背景放在了盖世无双的蒸汽都市、大英帝国首都——伦敦。在机关革命的带动下，世界发生了翻天覆地的变化，发展迅速的蒸汽式机关如今不仅能产生能量，还在飞空艇及能以超高精度计算的信息机上得到了广泛运用。然而有得必有失，无数蒸气机关组放出的灰色云雾使过去满天的蔚蓝消失得无影无踪，人们甚至忘却了蓝色的含义。尽管如此，充斥着雾气与蒸汽的伦敦却还是如此美丽……1905 年 10 月的深夜，伦敦王立硕学院史学部的女学生メアリ在被名为“怪异”的幻想怪物袭击时，遇到了一袭黑衣的绅士 M，此后，她开始了与“怪异”的战斗。最初只是被动地在 M 的引导下去战斗的メアリ最终也在一次次战斗中成熟起来，让孤独的王者 M 获得了救赎。

在樱井光执笔的四部作品中，『漆黒のシャルノス』与『赫炎のインガノック』是风格最为接近的两部，不少新玩家就是通过这两部作品而成了 Liar 的 Fans。究竟是披着童话外衣讲述残酷故事的『赫炎のインガノック』更好呢，还是颓废工业之都的少女成长史更优，那就见仁见智了。值得一提的是，许多与侦探小说和英国文学有关的知识都点缀在游戏的文本中，让玩家可以多得几分考据的乐趣。









白光のヴァルーシア -What a Beautiful Hopes-

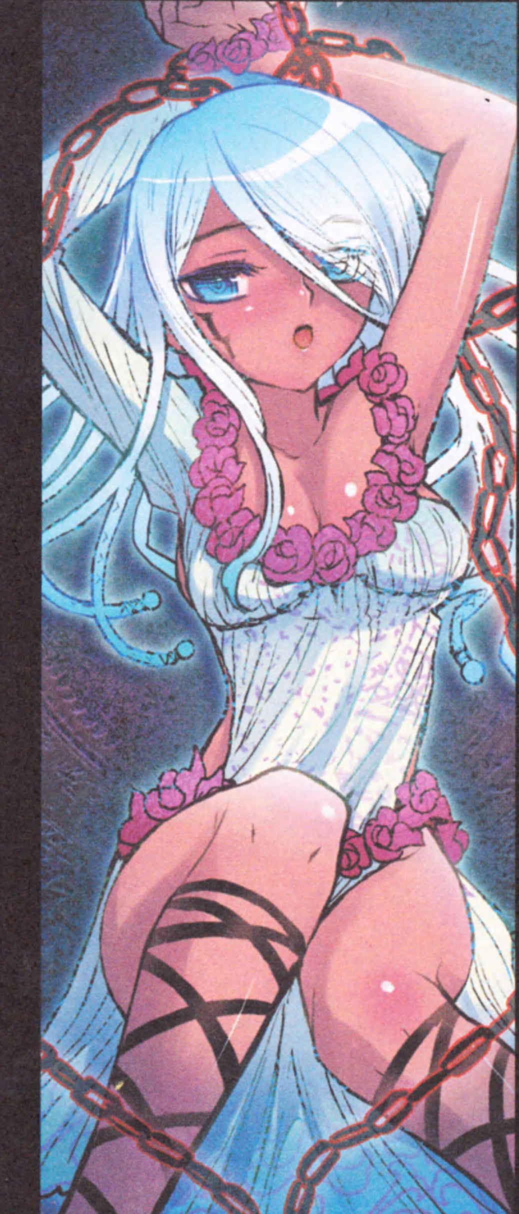
发售日期：2009 年 11 月 20 日
脚本：樱井光
原画：大石龙子

“——这是某个沙漠之都的故事。这是他们的故事、你的故事、我的故事。”

继前三部之后，本作又一次改变了世界观，画师又用了大石龙子，她异彩的画风很适合表现本作那阿拉伯式的华丽妖艳。

这次的舞台搬到了『一千零一夜』中的沙漠幻想之都ヴァルーシア，千年间ヴァルーシア一直被关在穹顶形的外壁与“大天盖”之内，1904 年，闭关自守的ヴァルーシア终于开放“大天盖”，引进了先进的机关科技。在科技带来繁荣的同时，都市中也出现了巨大的恐怖：灭亡人类的不治之症“恐怖病”、崇尚恐惧的白死教团……主角アスル的工作是清洗凝在发掘机关上的恐怖残渣，再通过母亲所告知的秘密，收集这些恐怖残渣、将它们合成为叫做“ホラーもどき”的东西。后来他遇到了占据世界半壁江山的“北央帝国”的皇女クセル，与她展开了一段缠绵悱恻的爱情故事。

与前几部作品不同，『白光のヴァルーシア』讲述的是少年与少女的恋爱故事，歌姬 Rita 亲自担任男主角アスル的声优，并演唱了主题歌『Tystrya』和片尾曲『Achernar』，同时，本作也少见地用上了全程语音（前几部基本都是到了第三章就没了语音）。虽然游戏中有相关的描写，但完全没有工口画面，这也让玩家看到了 Liar 想要安安分分写故事的决心！其实，樱井光的蒸汽朋克系列除去那庞大复杂的世界观以外，整体还是比较偏女性向的，这可能也跟樱井光本人的性别不无关系吧。







紫影のソナーニル -What a Beautiful memories-

发售日期：2010 年 11 月 26 日（预定）
脚本：樱井光
原画：AKIRA

本作是“蒸汽朋克系列”的最新作，也是 Liar 的第 28 部作品。

1907 年的纽约，已经变成了被灰色雨云永远覆盖的废墟。自从五年前的那场灾难“大消失”之后，整个纽约彻底毁灭，被合众国政府封锁；另一方面，在纽约地下，理应消失的人们却依然生存着。尽管畏惧着七只名叫“御使”的怪物，人们还是留在这里，仿佛在等待着什么……

从公布的信息来看，本作的风格和『漆黒のシャルノス』类似，背景设定也有颇多共通之处。这次，樱井光和 Liar-soft 又将带给我们怎样的体验呢？

“那就是另一个故事了……”▲







故事梗概

故事发生在平行世界的六轩岛上。在封闭的岛上发生了杀人事件。

玩家将扮演目的是揭示真相的右代宫战人，与助手右代宫缘寿一起进行调查取证，并在真实法庭上与艾莉卡提出的证人对质，

用手中的证物证词作为武器，攻击证言中的矛盾，力求解除被告的嫌疑，找出真正的犯人。

系统设定

整个系统主要分成调查部分和法庭部分。

1. 调查部分

（1）对话指证

与该场景的人对话，用证物证言或人物的照片对该场景的人进行指证，获取各种信息，包括证物、证言及数据更新。

（2）调查

调查此场景里可疑的地方，获取各种信息，包括证物和数据更新。

（3）移动

移动到选单中的其他场景。

2. 法庭部分

法庭部分是揭示真相的主要场所。通过指出证言和手中证物证词之间的矛盾，

进行蓝字推理。若有足够的证据可证明此推理正确，则可通过魔女将其上升为红字的真实。

当收集够红字，便能根据剧情发展提出最终结论，得到裁判长金字承认，成为唯一的真相。

法庭中可进行操作 < 威慑 > 和 < 指证 >。

< 威慑 >

对特定的证言进行威慑，可能迫使证人改变证言或追加证言。有时还能得到新的证物。

< 指证 >

用手头上的证物或证词对特定的证言中的矛盾或不自然之处进行指证，从而击破证言，并藉此提出蓝字推理。

若提出错误的证物或证词，则会受到相应的处罚（扣血）。



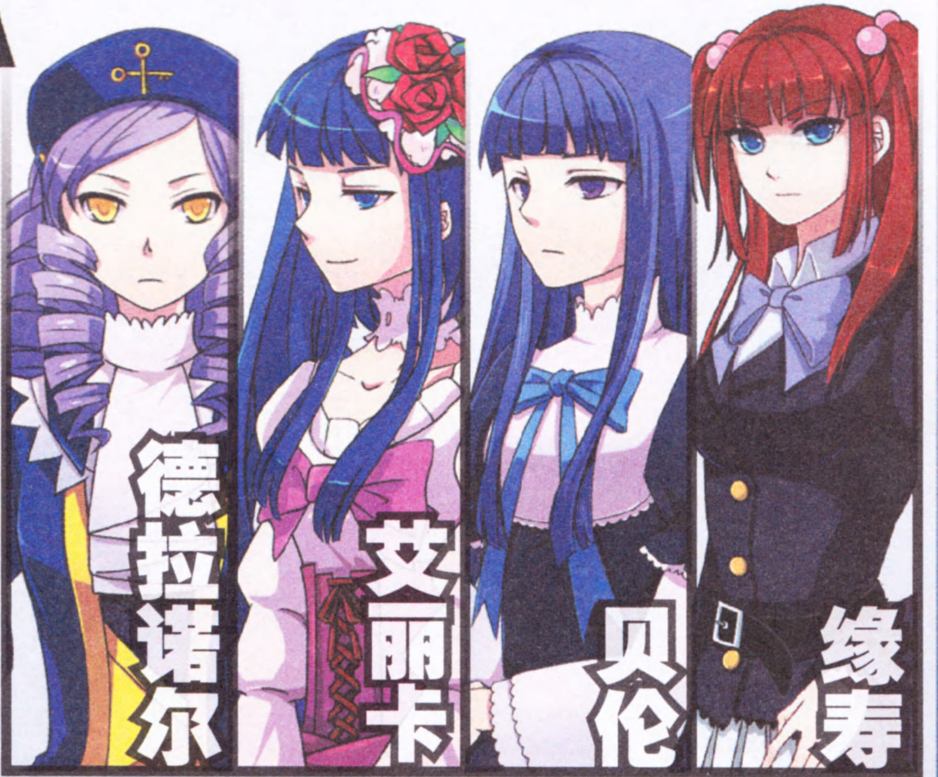


在法庭模式中可以进行对证人的指证与威慑。
< 威慑 >
对特定的证言进行威慑，可能迫使证人改变证言或追加证言。有时还能得到新的证物。
< 指证 >
用手头上的证物或证词对特定的证言中的矛盾或不自然之处进行指证，从而击破证言，并藉此提出蓝字推理。
若提出错误的证物或证词，则会受到相应的处罚（扣血）。

游戏系统



①：右代宫家的家徽，点击可查看片翼之鹫手册中的各种信息，包括证物、证言以及游戏的保存读取等。
②：游戏的日期时间，章节名称，及当前地点。
③：进行对话中的角色
④：主角及对话中角色的特写头像显示





游戏过程中会出现选项，并弹出沙漏时计。
选项是有时间限制的，请在金沙完全滴落之前作出选择。
根据所选内容的不同会发生不同的效果，而超时也会发生不同的效果。
增加了游戏过程中的紧张感

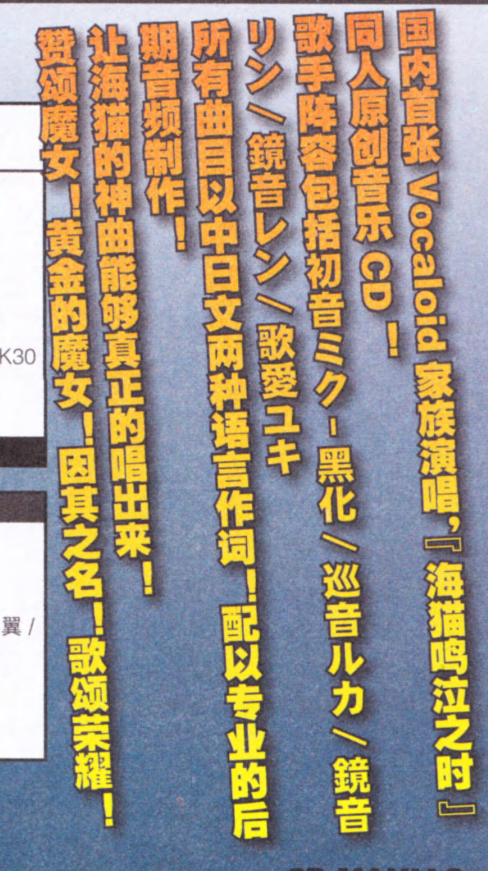
MUSIC 黄金の理想郷

■出品：KAMINEKO ENTERTAINMENT
■规格：1CD
■主题：海猫鸣泣之时
■属性：音乐 CD
■价格：50RMB/ 套
■首发：2010 年 8 月 7 日 北京首发
■预计参加展会：上海 CC7 香港 CWHK30 北京 BJCD04 上海 TH03 东京 C80
■本次登场人物：V 家众及海猫众

官方网站：http://kamineko.com.cn/

STAFF

■监督：夕雨千純
■作词：夕雨千純 / 空守智
■调教：夕雨千純 / 空守智
■绘师：STILL/ 神鳕・殇 /JM/ 断罪の翼 / 李昀 /Fhalei/ 莲 / 跖夏
■海报绘制：STILL/ 神鳕・殇
■纸袋绘制：STILL/ 神鳕・殇
■制作协力：我为 M 狂



国内首张 Vocaloid 家族演唱『海猫鸣泣之时』同人原创音乐 CD！歌手阵容包括初音ミク - 黑化 / 巡音ルカ / 鏡音リン / 鏡音レン / 歌愛ユキ 所有曲目以中日文两种语言作词！配以专业的后期音频制作！让海猫的神曲能够真正的唱出来！赞颂魔女！黄金的魔女！因其之名！歌颂荣耀！















~The Memories of Spiral Riverside 彼岸花葬

【故事梗概】

陌生的彼岸花田，失忆的少年，血色的蔓延里，埋藏着怎样的记忆？是走不出的梦境，还是凄凉悲怆的现实？是拯救，还是杀戮？

美丽而神秘的少女，洁白的衣裙，清澈的眼神，是天使的降临，还是恶魔的伪装？

少年在一个没有其他人的世界里寻找着自己失去的记忆，却偶然邂逅了自己梦中倒在血泊里的少女。同样失去记忆的两个人一起寻找共同的回忆，当平静的生活最终被打破，当隐藏的迷局终于被揭开，谁又能挽留逝去的一切……

我们所看到的就是真实的世界吗？那些所谓的美好就代表着正义吗？在梦境与现实的徘徊中，谁又能守住最初的承诺？

【人物介绍】

少年：

在现实与梦境中穿梭，在遇到少女之前一直在寻找自己失去的记忆。身上肩负着神秘的使命。

雪露：

善良到无法伤害任何人的美丽少女，看似柔弱却有着惊人的能力，而她的真实身份也使得她和普通少女的命运截然不同。

祺：

肩负着神秘使命的活泼少女，对爱十分执着。

【关于作品】

这次制作的游戏虽然是前作的重制版，却追加了不少新的要素。不仅剧情较前作有了较大的改动，制作组的新任乐师辛夷更是给重制版游戏制作了新的中文版 OP 和 ED。整个制作过程依旧是十分艰辛，无论是画师还是乐师的作品，每一个都经过反复的修改，直到大家认为最合适为止。游戏画面中的各种特效，也经过了不断修改，争取达到最华丽的视觉效果。可以说，这是一部注入了制作组的成员们很多心血与汗水的作品 O(∩_∩)O。

虽然制作的过程很艰辛，但是有了玩家的支持，再多的困难大家也不怕，都一一闯过来了。而且，要特别提醒各位玩家，这次的游戏依然有隐藏要素，只通关一周目的玩家可是无法解锁所有音乐与图片的\(^o^)/。所以，各位玩家快去寻找隐藏结局吧，在解开所有音乐和图片的同时，还会获得更多的惊喜！

【混音师 & 歌姬涵晴的介绍】

大家好，我是涵晴 (*^__^*) 。作为一名一直支持蓝天使的忠实玩家，我从来没想过可以为自己喜欢的游戏演唱 OP 和 ED，更没想过可以在这里与大家见面。

关于游戏的主题曲，由于这两首歌都是辛夷作曲的，而辛夷又是男生，所以在编曲时给出的音域也偏向男生的音域。因此在练习时总有几句歌词的曲调声音低不下去，于是我就自作主张对歌曲部分进行了修改，并且加入了我想要的和声效果（笑）。把录制 & 混音完毕的歌曲交给辛夷时，其实我内心的紧张程度不亚于期末考试发成绩单的时候啊 XD……所以当作品得到辛夷和冰璃大人（被 pia 飞……）的肯定时，内心还是有一团幸福的小火苗在燃烧哒 ~~ 关于 ED，细心的玩家一定会找到游戏的隐藏结局，所以在最终的 music box 里会有三种版本的 ED。顺便吐槽下，ED 的录制工作是在女生宿舍里完成的哦……三个版本的 ED，我在云柠版本上下的功夫最多，不仅采用了与前两种版本不同的和声方式，在后期混音时，我更是用了 N 多音轨……在这里，我也要特别感谢云柠对蓝天使制作组的支持，因为她在整个录制过程中一直非常认真，单是和声部分，她就在我不断冒出灵感的情况下录制了一整个下午，而为了达到最佳效果，整首歌曲也重新录制了多次，所以在这里我要特别感谢云柠！而且，云柠真的是一个美丽可爱的少女呦！（我果然是少女身大叔心的生物么……）

此外，还要感谢辛夷写出这么好听的曲子，冰璃大人写出这么美的歌词，而且辛夷还为我和云柠反复调整歌曲伴奏的音调。真的很感谢蓝天使制作组让我结识了这么多同样热爱游戏的朋友，感谢冰璃大人写出这么动人的故事，顾犀尘带来的美丽的游戏画面，可爱的露樱时节带来的 CV 演出，当然还有玩家的支持与鼓励！蓝天使的各位，大家要一起继续努力哦！

我爱蓝天使↖(^ ω ^)↗！！



FORUM GIRL`S COUNTERATTACK



机动战士联盟

http://doujin.cnmsl.net/

12月12日
上海COMICUP 07首发!

作品详细

作品名字：坛娘计划——逆袭の坛娘
出品：机动战士联盟同人社
规格：A4
属性：论坛拟人化漫画本以及CG插图本
语种：简体中文
页数：漫画本/40P,插图本/44P，A2海报和坛娘主题纸袋。
价格：50RMB
首发：2010年12月12日 上海ComiCup7
预计参展：北京M.Y.COMIC圣诞祭 武汉ComiAi03 广州ADSL06 东京COMICMARKET79 以及来年的北京，成都，南京，重庆，厦门，东京，波士顿 巴尔迪摩，纽约展

官网：http://doujin.cnmsl.net/

STAFF

主创：最後の使徒
主催：紫夏
排版/设计：紫夏
作者：A.1 / awl / DanteWontDie / eclosion / ideolo / LittleIron / LGQ / LIN+ NorthAbyssor / RIE / St06 / Sunway / STM / TID / xxzshlg / X-仔 / ZANE Zeta.Slasher / 白羽隼 / 叉鸡饭 / 电车牛奶 / 冬冬 / 菲子 / 谜肘 / 摩卡 / 奶牛 孙渣 / 咬人 / 振霖 / 紫夏 / 最後の使徒
海报绘制：A.1
纸袋绘制：摩卡
展会通贩：A.1 / Fw190D / TRUNKS / YY / 明镜止水 / 三三 / 最後の使徒
网络贩售：seki http://shop62143746.taobao.com/
设定协力：A.1 / Akira / Celeste / Dio / Geister / Hank / HGCG / LGQ SASA / ZS桃花群 / 暗月残 / 白羽隼 / 叉鸡饭 / 陈小天 / 堕落的猴子 / 哈娜狐 / 蓬莱山辉夜 / 水色之夏 / 小酷 / 信仰风 / 雨听风 / 月华刹那
及以下论坛/网站/杂志：

Acfun	www.acfun.cn
SOSG	bbs.sosg.net
Stage1st	bbs.saraba1st.com/2b
TGFC电玩俱乐部	club.tgfc.com
艾泽拉斯国家地理	bbs.ngacn.cc
百合会	www.yamibo.com
变形金刚联盟	club.tfclub.com
澄空学园	bbs.sumisora.com
东方小镇	bbs.thproject.org
动感新时代	www.animenewtype.com
绯月Galgame	bbs.2dgal.com
机动战士联盟	bbs.cnmsl.net
机战世界	bbs.srworld.net
昆仑论坛	bbs.ikunlun.net
漫游论坛	popgo.net/bbs
特摄联盟	bbs.temox.com
锡安山	bbs.sisituan.com
战色逆乐园	bbs.jjwxc.net/board.php?board=20&page=1

作品介绍

嗨，死宅们大家好！还记得我是谁么？对了！我就是你们成天在刷的论坛！今天，我特别要向圣战日还在刷论坛的死宅们，被闪光弹闪瞎狗眼还在刷论坛的死宅们，和睡了黑社会的女人他们就在门外还在刷论坛的死宅们，闻声好。为什么呢？因为第四册将我拟人的同人志在2010年12月的时候在上海首发，为死宅们做卖萌的表演。

当时，发生了一件很有趣的事，下面我给大家讲一讲。当时，我在摊位上躺着的时候，主催问，谁愿意来刷坛娘啊？只听见下面有一个声音我来——！！这时候，我一看，死宅们人群中钻出来一个光头。哇！！！！他全身都挂的是各个论坛的勋章，特别显眼。我一把就把他菊爆了。

我说：你干什么不好成天就想着刷坛娘。

他说：听说刷坛娘就能有妹子。

我说：你今年多大了？

他说：马上转职30阶魔法使了。

这个魔法使啊，非常喜欢我，刷着我啊，非要球妹子。我说好好好，别着急啊。当时我就说了一句：妹子球交友！他也跟我学了一句，学的非常给力！首发结束后，我就收到了这个魔法使和他在论坛上认识的妹子寄来的热情洋溢的真相。

他说：坛娘为全国的死宅们做了一件大好事！因为刷坛娘的话，我们既能刷到二次元的妹子，又把到三次元的妹子。从他的身上，我们看出：全国的死宅都是非常喜欢妹子的。这就叫：刷论坛，把妹子，我有妹子，我自豪！！！好了，亲爱的死宅们，我一定不会辜负你，我一定会在逆袭中变得越来越萌，越来越好看！！！耶！



ART BOOK 盈月 -『东方梦蚀天籁』&『回梦螺旋』
■出品：盈月 project & 右手定则
■主催：Lastset 小劲
■文字：Lastsep
■绘画：Archlich 计都水银镜 谜肘
■美术设计：小劲
■规格：横 16 开
■属性：盈月系列外传小说 + 盈月系列插图重制
■页数：小说本：40P；插图本：24P
■价格：50/ 套
■首发时间：2010 年 5 月
■赠品：明信片 4 张，无纺布袋一个
■通贩：http://mimibox.taobao.com/
官方网站：http://www.rhr-works.com/
右手定则 R.H.R-Works
授权代理中
PIXIV 人气绘师
Capura.L
C78新刊「Missing」
淘宝地址：http://mimibox.taobao.com/



ISBN 7-89471-310-0
9 787894 713100

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6



二次元狂热

11月号
2010 Vol.25

读者调查函

姓名		女・男	职业・学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉・御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　）
2 购买本刊的理由
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　）
3 获知本刊的途径
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　）
4 对本期杂志的评价
□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他
5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □人形新评 □东方专区 □天朝绘师 □游戏新作 □同人文化 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造 □萌文化 □萌你妹
6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　）
本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　）
希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　）
7 最希望二次元的结构
□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）
□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）
8 对于3D（COS）内容的希望
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
9 对于游戏剧情小说的希望
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓
10 对于国内同人作者画手的希望
□保持现状 □全部去掉 □再增加一点
11 一本高端杂志最重要的方面是
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他
12 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 11月号（Vol.25）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）





二次元狂热 第二十五期赠送

图：Kikichan 出自：『TH03活動紀念刊：『LOST BIBLE-Lost Bible-Scarlet in Wonderlands`』




二次元狂热 第二十五期赠送
出自：黄金の逆転